LA RIVISTA DI COMPUTER E VIDEOGAMES

# electronic GAMES and computer

3 MARZO 1984 L. 3.000

dorland italia

**PARLIAMO DI VIDEOGIOCHI**

# MAI VISTA UNA PARATA DI SUCCESSI COSÌ

Solo nel catalogo Parker trovi titoli come Frogger,™ Q*Bert,© Super Cobra,™ Popeye,© Tutankham,™ Return of the Jedi©*... E tanti altri: tutti derivati in esclusiva dai più avvincenti videogames delle sale giochi o da kolossal dello schermo.

Anche sotto il profilo della grafica e della spettacolarità non secondi a nessuno.

Oggi già compatibili con i sistemi Atari 2600® e Intellivision,™ prossimamente anche con gli altri sistemi e con gli home-computers più diffusi.

*solo nella versione per Atari 2600®

FINO AL 30 APRILE 1984

## RISPARMI 60.000 lire

ACQUISTANDO PRESSO IL TUO NEGOZIO DI FIDUCIA LA CONFEZIONE SPECIALE DI 2 VIDEOGIOCHI

**Editor**
Arnie Katz

**Executive Editor**
Bill Kunkel

**Editorial Director**
Bruce Apar

**Senior Editor**
Joyce Worley

**Publisher**
Jay Rosenfield

**Co-Publisher**
Arnie Katz

**Illustrators**
David Prestone
Brez
Mark Gerber
Curtis King Jr.
Joe Dyas

ELECTRONIC GAMES is published bimonthly by Reese Publishing Company, Inc., 235 Park Avenue South, New York, N.Y. 10003.



Single copy price $ 2,95. Subscription rate 6 issues for $ 15. and 12 issues for $ 28. Printed in the U.S.A.

EDITORE

Direttore responsabile
SALVATORE LIONETTI

Redattore capo
CESARE ROTONDO

Redattore
MARCO FREGONARA

Segretaria di redazione
DIANA TURRICIANO

Contabilità
M. GRAZIA SEBASTIANI
CLAUDIA MONTÙ

Abbonamenti
ROSELLA CIRIMBELLI
ORIETTA DURONI

Spedizioni
GIOVANNA QUARTI
PINUCCIA BONINI
LUCIANO GALEAZZI

Direzione, Redazione, Amministrazione
Via dei Lavoratori, 124
20092 Cinisello Balsamo - Milano
Tel. (02) 61.72.671 - 61.72.641

Sede Legale
Via V. Monti, 15 - 20123 Milano
Autorizzazione alla pubblicazione
Trib. di Monza n. 458 del 24/12/83
Elenco Registro dei Periodici

Pubblicità
Concessionario in esclusiva per l'Italia e l'Estero
SAVIX S.r.l.
Tel. (02) 6123397

Fotocomposizione
F.G.M.
Via Rancati, 22 - 20122 Milano

Stampa
GEMM GRAFICA S.r.l.
Paderno Dugnano (MI)

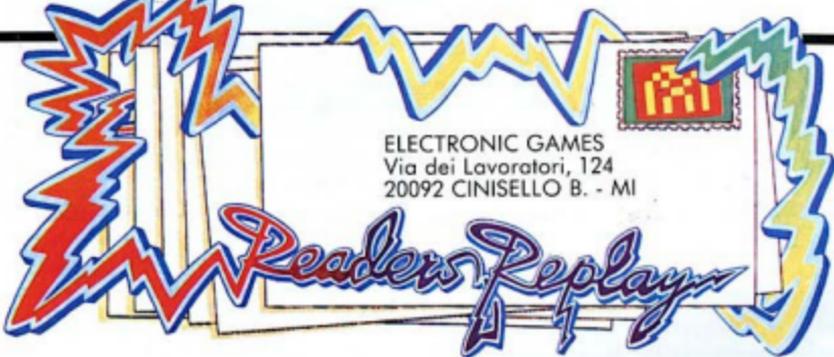
Diffusione
Concessionario esclusivo per l'Italia
SODIP - Via Zuretti, 25 - 20125 Milano

Spediz. in abbon. post. gruppo III/70

Prezzo della Rivista L. 3.000
Numero arretrato L. 5.000

Abbonamento annuo L. 28.000
Per l'estero L. 42.000

I versamenti vanno indirizzati a:
JCE
Via dei Lavoratori, 124
20092 Cinisello Balsamo - Milano
mediante l'emissione di assegno circolare, cartolina vaglia o utilizzando il c/c postale numero 315275.

Per i cambi d'indirizzo allegare alla comunicazione l'importo di L. 500, anche in francobolli, e indicare insieme al nuovo anche il vecchio indirizzo.

## VALANGA DI CONGRATULAZIONI RICEVUTE DA TUTTA ITALIA

È impossibile, cioè no, possibilissimo, ma diciamo la verità costosetto, pubblicare per esteso le lettere ricevute che con la scusa delle felicitazioni chiedono... chiedono... chiedono...
A volte i quesiti fanno fumare i cervelloni delle stesse Case Costruttrici a cui giriamo le domande.

**NON DIMENTICATE CHE
GRAZIE ALLA NOSTRA CASA MADRE
ELECTRONIC GAMES
MOLTE DOMANDE RICEVONO RISPOSTA
DIRETTAMENTE DAGLI U.S.A.**

Pertanto diciamo a Davide Lotti di Milano grazie dei complimenti e dei disegni e che non abbiamo intenzione di diventare quindicinali. Ci fate lavorare troppo così.
Al misterioso Paolo R. di Fino Mornasco, a Sergio di Treviso e a Claudio di F. di Lecce tiriamo le orecchie per l'errore comune: scrivete Elettronic Games. Ammettiamo che per noi italiani viene naturale scriverlo così ma fate attenzione lettori distratti!
Andrea D'Amico di Tarquinia Mare ha scritto per errore (??) alla redazione di New York. Bravo il furbetto che tra l'altro ha messo un francobollo da 200 lire. Beata speranzosa gioventù!
Ehi amici! Se mandate le vostre lettere alla redazione americana ci mettiamo il doppio a rispondere!
Leopoldo Di Maio da Castellammare scrive a macchina, ma firma con scrittura da teenager. Scrivici ancora novello Stovall e pubblicheremo la tua "Programmable Parade".
Al pari di Leopoldo anche Francesco M. Carlà bolognese vorrebbe partecipare alla creazione di una rubrica per lettori. Noi siamo disponibilissimi, ma occorre parlarne a viva voce.
Un lettore molto spiritoso ci fa gli auguri per la nostra edizione italiana e si firma Sandro Pertini. La busta viene da Genova e non Roma e già questo fa sospettare i nostri acuti detectives. Comunque non è escluso che il nostro giovanile presidente sia un amante dei Videogames nella sua intimità. Indagheremo e cercheremo di sapere qual'è il gioco presidenziale preferito.
Scherzi a parte, sapete che la Casa Bianca ha mandato una lettera augurale alla Reeves Communication (E.G. Americana) quando uscì il primo numero della rivista?
Alla fine di questa carrellata, una notizia importantissima!
Trombe e fanfare suonate!
Ci ha scritto una coppia di ragazze fanatiche di videogames!
Chi l'ha detto che sono solo i maschietti gli utilizzatori e che le femminucce dalla Mattel comprano solo le Barbie!? È vero che nei bar troviamo quasi esclusivamente ragazzi e quindi l'approccio ai videogames inizia in un habitat maschile, ma quanti di noi hanno delle sorelline che dapprima sbirciano il regalo ricevuto dal fratello con sospetto e dopo (Poveri noi!) non se ne staccano più!?
Pertanto un bravo a Valentina e Laura di Montorfano che hanno avuto il coraggio di sfidare la maggioranza maschile e ci hanno scritto chiedendo, tra l'altro, perché la maggior parte dei videogiochi sono violenti, mentre loro amano Q-Bert (Parker) che è troppo Buffo.
Risposta difficile che richiederebbe agganci sottili alla psicologia sull'aggressività latente nei giovani, e su cui per ora sorvoliamo. Comperatevi la cassetta SMURF di Coleco e divertitevi così.
Comunque invitiamo altre Videogiochiste a scriverci (W LA MINORANZA!) e apriremo una rubrica dedicata a loro.

## IL GIOCATORE SOLITARIO

Vi faccio i miei complimenti per l'ottima impostazione della rivista, anche se, a dir la verità, potreste mettere qualche pagina in più.
Ho alcune domande da porvi (voi direte: siamo qui per questo!); sul vostro articolo sul Colecovision ho letto che la CBS ha saggiamente rinunciato all'attractmode, cioè alla caratteristica del programma di poter giocare contro se stesso, voglio sperare che questo non significhi che quando saranno disponibili le cartucce di simulazioni sportive non si possa giocare contro il computer: sono un grosso amante dello sport, ma sono anche un giocatore solitario, per cui per me sarebbe veramente una tragedia non poter giocare contro il computer con la Boxe, il Baseball e così via...
Vi raccomando la puntualità in edicola.
Ci risentiamo presto.

**Lino 17**

*Cominciamo subito tranquillizzandoti: rinunciando all'attract-mode la CBS ha rinunciato soltanto al cosidetto "dispositivo di autogioco", vale a dire alla possibilità di far apparire sullo schermo una partita dimostrativa, cosa che avviene abitualmente nelle sale-gioco per invogliare gli astanti a spendere le proprie monetine in un gioco pubblicizzato tanto esplicitamente.*
*Comunque, se anche non fosse possibile giocare da soli (cosa che accade ad esempio nella serie di giochi sportivi dell'Intellivision), sarebbe poi un gran male? I videogames sono spesso accusati di allontanare i ragazzi dai loro abituali compagni di gioco, tu invece avresti un valido motivo per videogiocare in compagnia.*
*Suvvia, non dovrebbe essere tanto difficile trovare qualche amico disposto a farsi invitare a casa tua per giocare con una consolle Colecovision.*

## LE CLASSIFICHE

Onoratissima, Generosissima, Simpaticissima, Amatissima, Superissima, Videoissima, Galvanizzantissima, Perfettissima, Illustrissima ed Elittrizzantissima redazione di Electronic Games,
a) vi scrivo per chiedere se potreste stampare una classifica di computers e videogames;
b) aprire una rubrica che tratta di programmi di computers;
c) spero che la mia lettera sia pubblicata.

**G. Giacomo C.**
**Lanciano (CH)**

*Carissimo Giacomo,*
*come vedi abbiamo cominciato con l'esaudire il terzo desiderio, che è sicuramente quello più facile, passando al secondo quesito ti anticipiamo che ci sarà prossimamente una mega rubrica che si occuperà esclusivamente di giochi e non, per computers.*
*E andando così in ordine, eccoci alla prima domanda; comprendiamo benissimo la tua voglia di correre a comprare i migliori computers e videogames da noi suggeriti, ma come ben sai è difficile stilare delle classifiche così categoriche in quanto bisogna tener conto di diversi fattori.*
*Pubblicheremo invece le classifiche mensili dei più venduti, che in pratica è l'identica cosa, e dei più apprezzati dai lettori.*
*Quindi, invitiamo tutti i nostri milioni di lettori a scriverci e a mandarci le loro preferenze su computers e videogames in circolazione.*

## QUANTO COSTA?

Sono un appassionato di videogames, ed ho letto attentamente EG. Ho notato che pubblicate veri tipi di cassette, a partire dagli Atari fino ad Arrivare all'Activision.
Potreste (per favore) pubblicare anche il prezzo? Grazie.

**Federico Stefano**
**Paullo (MI)**

*Rispondiamo a Federico (o Stefano?) e a Sandro D'Elia di Parma che pure ha notato la mancanza di quotazioni dei prodotti interessati.*
*A noi pubblicare i prezzi dichiarati dalle varie case distributrici non costa nulla ma sorgono alcuni problemi.*
*Possono verificarsi variazioni impreviste oppure più semplicemente un negoziante commercializza con sconti più alti e noi poveri E.G. che figura facciamo? Comunque tenteremo di tenere conto anche di questa esigenza dei nostri lettori, però senza impegno.*

## TRAUMI DA VIDEOGIOCHISTA ACCANITO

Egregio Direttore,
le scrivo per farle anzitutto le mie congratulazioni per il suo fantastico giornale EG e per avere dei chiarimenti sulla fondatezza di coloro che dicono che i videogames provocano traumi nella mente del giocatore.
Queste voci affermano pure che a suon di giocare la vista si dilata e si avverte bruciore agli occhi. Io da buon giocatore credo il contrario e per questo per non rimanere nel dubbio mi appello al vostro espertissimo parere.

**Davide Masini**
**Grosseto**

*Caro Davide,*
*la tua richiesta di chiarimenti sul famoso morbo "Electronicus giocus dipendentis" che provoca anche in alcuni casi l'effetto "Joystickkius Tremens", si somma a quelle di altre migliaia di madri preoccupate (la mia), di fidanzate disperate (la mia) e di occhialuti ragazzini (il mio vicino).*
*Noi di EG abbiamo preso il problema molto seriamente, tanto che stiamo interpellando medici qualificati, e pubblicheremo nei prossimi numeri un'interessantissimo servizio per tranquillizzare prima di tutto noi stessi ed inoltre i nostri*

*lettori sulle conseguenze fisiologico-mentali delle giornate passate davanti ai videogiochi.*

## DOMANDE DA UN MILIONE

Carissima et simpaticissima et italianissima Electronic Games, sono un ragazzo di quasi 16 anni, appassionatissimo di "electronic games" e possessore felicissimo di un Colecovision.
Ci voleva proprio una edizione italiana della famosissima Electronic Games, di cui posseggo due numeri, Aprile e Agosto '83!
Spero che questa edizione italiana diventi sempre più ricca e più in contemporanea con l'edizione USA, poiché ho notato che il primo numero era un po' "arretrato", nel senso che presentavate giochi giunti in Italia da secoli (Star Voyager, Demon Attack, Snafu e Stampede)! Scusate la critica ma... quando ci vuole, ci vuole!
Nonostante questo, il primo numero di Egì era molto ben fatto: complimenti e auguri!
Veniamo a quello che ho veramente da chiedervi!
Avevate ragione a proposito del fatto che i comandi a leva del Colecovision sono molto imprecisi! Infatti, i miei si sono guastati immediatamente! Sono disperato, e vi chiedo se ci sono ditte indipendenti che fabbricano accessori tipo "joystick" per il mio Colecovision! Se sì, quando arriveranno in Italia?
Sull'articolo riguardante il Colecovision (Test Lab), c'era l'illustrazione di un certo "Mr. Turtle": è un gioco che verrà commercializzato tra poco, oppure è solo un prototipo?
Parlando di potenza di memoria RAM e ROM, il Colecovision è uguale all'Atari 5200? Sempre parlando dell'Atari 5200, verrà importato in Italia questo nuovo sistema?
Potete dirmi tutto sul nuovo modulo d'espansione Coleco, il Super Game Module, e su ADAM, il nuovo computer collegabile al mio Colecovision?
Pubblicherete su Egì le classifiche aggiornate dei video, computer e arcade games più popolari negli USA?
Quando verranno importati in Italia, i primi quattro giochi della *MicroFun* per il Colecovision (Time Runner, Miner 2049er, Globe Grabber e Scraper Caper)?
Il nuovo gioco della Coleco, TARZAN, è ispirato all'arcade game JUNGLE HUNT (Taito)?
Dopo il modulo adattatore per il VCS Atari, la Coleco ha intenzione di realizzarne uno per le cartucce compatibili-Intellivision?
Potete darmi notizie sul sistema della Bally, l'Astrocade (solo per curiosità)?

Come mai la Coleco non ha ancora pensato di realizzare una cartuccia sul Calcio?
Pubblicherete, come per l'edizione americana, una "Software Encyclopedia" di Electronic Games?
Ci saranno, in futuro, concorsi a premi per i lettori di Electronic Games, possessori di sistemi Atari, Intellivision e Colecovision?
Che cos'è il Video Coin Holder (o VCH), della Nicoletti Production di Newport Beach, CA?
La Coleco ha intenzione di realizzare un modulo sintetizzatore della voce per il Colecovision?
Avremo la versione da casa dell'arcade game "Mario Bros." (Nintendo)?
La Mattel ha intenzione di realizzare delle proprie cartucce per il Colecovision?
In che cosa consiste il nuovo arcade-game PAC-MAN CHOMP-CHOMP (Midway)?

**Fabio D'Italia**
**Milano**

*Dio mio, quante domande! Già i primi arrivi di posta ci hanno fatto capire di essere di fronte a dei lettori veramente competenti, che però a volte corrono il rischio di rivolgere la loro attenzione esclusivamente al mercato americano, dimenticando che in ultima analisi è ciò che avviene nel nostro paese che ci deve interessare, per evitare di metterci a discutere dei massimi sistemi e di perdere di vista la realtà.*
*Ma vediamo di andare con ordine. Tanto per cominciare, al momento attuale non sono in commercio in Italia altri comandi specifici, se non i joystick "di serie" per Colecovision.*
*Per quanto riguarda poi la memoria di questo sistema, la sua potenza è ancora superiore a quella del pur più recente modello 5200 della Atari, modello che del resto non verrà mai importato in Italia per motivi squisitamente commerciali. È anche prematuro, almeno per quanto riguarda il nostro paese, parlare del modulo di espansione ADAM, atto a trasformare Colecovision in home computer; arriverà, ma non si sa ancora quando. Non si ha invece alcuna notizia di eventuali progetti per aggiungere al Colecovision un modulo vocale del tipo Intellivoice, tanto per intenderci.*

*Parliamo ora delle cartucce compatibili Colecovision, attuali e di là da venire. Al momento sono disponibili in Italia 16 giochi CBS ed una mezza dozzina di compatibili, inevitabile quindi che tu frigga nell'attesa di qualche importante novità. Ti consigliamo però di non trattenere il respiro atten-*

dendo l'arrivo dei vari Mr. Turtle, Time Runner, Miner 2049er, Globe Grabber, Scraper Craper, Tarzan (si tratta proprio della versione casalinga del notissimo gioco a gettone e compagnia bella; il sistema Colecovision non ha ancora raggiunto da noi una diffusione ottimale, ed è probabile che le varie case indipendenti vogliano attendere prima di distribuire in Italia i loro titoli compatibili: non sono ancora arrivati tutti i giochi per Intellivision, non dimenticarlo. La situazione è ancora più incerta per quanto riguarda un ipotetico gioco dedicato al soccer; certo che se la CBS dovesse valutare questa eventualità basandosi sulle simpatie che questo gioco incontra sul mercato statunitense, ci sarebbe da stare poco allegri!

Concludiamo con i progetti futuri di EG, argomento quanto mai di attualità: compariranno quanto prima le classifiche, indispensabili in una rivista specializzata, ed abbiamo pure in animo di pubblicare la Software Encyclopedia; ma, che diamine, vorrete lasciarci un po' di tempo!

## SOFTWARE COMMODORE

Cara redazione di EG,
sono un ragazzo che scrive da Napoli, ho acquistato in edicola il vostro primo numero e devo dire che mi è piaciuto molto.
Io sono un possessore del CBM 64 e vorrei sapere se lo recensirete sulla vostra rivista con il suo software disponibile. Vorrei poi sapere quando arriveranno in Italia i giochi della Datasoft, della Synpse, della Sirius, ecc. Un'ultima cosa per la vostra rivista: quando parlerete dei giochi per computers specificate bene per quali computer sono compatibili.
Tanti auguri per la vostra rivista!
Spero che mi pubblicherete la mia lettera! GRAZIE!!!

**Alessandro Palma**
**Napoli**

*Caro Alessandro,*
*recensire le capacità di un computer non rientra esattamente nei nostri compiti, ti consigliamo per questa tua curiosità di leggere la rivista "Sperimentare col Computer" in cui potrai trovare un ampio inserto sugli home-computer. Rientra nei nostri obiettivi, invece la recensione del software e ti assicuro che questo settore occuperà un posto importante in EG. In merito agli arrivi dei programmi della Datasoft, della Synpse e della Sirius, possiamo dirti che dovrebbero essere, quanto prima in vendita nei negozi specializzati. Per l'ultimo quesito niente paura illustreremo tutti i computer-game con una chiarissima indicazione per quali computer sono compatibili, di quanta memoria hanno bisogno e il prezzo. Ed eccoti accontentato anche con la pubblicazione della tua simpatica lettera.*

## DIVORATORE DI ELECTRONIC GAMES

Spettabile redazione,
vi scrivo dopo aver divorato il 1° numero di E.G. per farvi gli auguri per il futuro e per proporvi alcuni consigli che spero vi risultino utili. Per prima cosa lo spazio computer dovrebbe aumentare considerevolmente (provate ad andare a comprare un Sinclair o un Vic-20, non ne trovate neanche più l'ombra! Tutti venduti!). Ed ora un consiglio un po' più tecnico, se avete intenzione di proporre qualche gara di abilità sui videogiochi (ed eventualmente computers) sarebbe molto opportuno scegliere giochi o a tempo o estremamente difficili questo per far si che la gara non si trasformi in una maratona senza valore qualitativo.
Spero che questi miei consigli vi servano, vi rinnovo gli auguri e cordiali saluti.
P.S. Un ultima cosa: cosa vuol dire "Sears Super Video Arcade" (io non l'ho trovato sul dizionario).

**Giorgio Novella**
**Albisola (Savona)**

*Carissimo Giorgio,*
*teniamo in considerazione tutti i tuoi consigli anche quelli tecnici, e comunque ti annunciamo con grande gioia tua, e di tutti i computeristi dipendenti, che sono già in cantiere un nutrito numero di pagine dedicate ai computer. Certo però che la vera rivista dei computer da casa è "Sperimentare con il Computer" di cui ti inviamo una copia. In essa troverai l'inserto Sinclub che sta riscuotendo un incredibile successo.*
*Ma torniamo a E.G.*
*Parli di videogara? Ne stiamo preparando ben due una con Imagic ed una con Activision e chissà, alla fine faremo sfidare i vincitori della prima con i vincitori della seconda! Che cosa è "Sears Super Video Arcade"? È una consolle che circola solo in America, fabbricata dalla Mattel per la "Sears's Roebuck Co." la più grande società di distribuzione mondiale. Se vai a Chicago vedrai il più alto grattacielo del mondo: si chiama Sears's Tower perché è stato costruito da loro e vi hanno sede i loro uffici.*

# HOTLINE

## SOFTWARE BEAT

Dancing Feats della SoftSync, progettato da Cristopher Change, trasforma i computers Atari e Commodore 64 in sintetizzatori. Il joystick suona da virtuoso selezionando bassi, ritmi e stili; le melodie e gli accordi vengono visualizzati sulla parte inferiore dello schermo sul quale si susseguono contemporaneamente vivacissime esibizioni. Il programma permette di registrare e riascoltare le composizioni create.

## VIDEOGAMES VIA RADIO

The Screen Fiend è un programma radio in onda negli Stati Uniti dedicato esclusivamente al pubblico dei videogames. Ogni show propone le ultime notizie sui più recenti giochi, homovideo, accessori, e sulle nuove tecnologie emergenti. Vengono anche descritte le videate e la dinamica dei giochi proposti. La pubblicità non manca.

## MEETING A CHICAGO

Oltre 1000 computeristi si sono riuniti a Chicago da ogni parte del mondo per vedere dimostrazioni, ascoltare conferenze, assistere ad esibizioni che hanno accentuato l'aspetto educativo dell'home-computering. Arnie Kats, editore di Electronic Games americano, è stato il principale relatore dell'incontro. "Tutti i giochi elettronici sono educativi ad un certo livello" dice Arnie Katz e aggiunge che le sfide poste alla mente e al corpo anche dal più semplice dei giochi impegnano l'utilizzatore ad abitudini che educano a nuove esperienze di apprendimento. Seduto tra gli esperti c'era anche il progettista Frank Steinbeck: egli prevede che la continua estensione della capacità di memoria dei computer domestici porterà a giochi con scopi e complessità oggi impensabili.

## LA SPECTRAVISION INGAGGIA 007

Il famosissimo attore Roger Moore (più conosciuto come James Bond l'agente 007), ha firmato un contratto con la Spectravision Incorporated. Moore apparirà sulle immagini pubblicitarie della società e sarà portavoce dei prodotti della stessa. Mr. Moore che divenne popolare interpretando il ruolo di protagonista nella nota serie televisiva "Simon Templar", non ha ancora gestito alcun caso di spionaggio per la ditta americana e tutto fa pensare che, almeno per questa volta, il suo impegno non gli procurerà grande suspance.

## VOLARE, OH, OH...

*Zeppelin:* per chi possiede un Atari; *Zeppelin Rescue:* per chi ha un Commodore 64 e *Murder of the Zinderneuf* per tutti i computeristi. Grandi avventure a bordo di imponenti dirigibili, avrete a che fare con micidiali killer, azzurri da solcare, città da salvare. Attenti al mal d'aria!

## DEBUTTO PER IBM JUNIOR

Flash sul Junior della IBM che a breve sarà disponibile anche in Italia. La console è costituita da disk driver, tastiera e slot per cassette. Utilizzabile con monitor o televisore, il Junior presumibilmente potrà elaborare il software progettato per il personal computer IBM; i prezzi non si sanno: ancora un po' di pazienza.

## VI SEGNALIAMO

*Enchanter* è il primo gioco di una nuova serie di fantasie che guidano in un mondo di magici poteri. Gli autori Marc Blank e Dave Leblin (che precedentemente scrisse i titoli di Zork per la Infocom), hanno disegnato un mondo sotto il potere di uno stregone malvagio che deve essere scacciato, in un'avventura che porta il giocatore in un castello abbandonato, pieno di magie. Enchanter si distingue per un nuovo importante elemento nelle avventure: lo scorrere del tempo. I giocatori devono mangiare, bere e dormire nel mondo magico, altrimenti perdono i loro poteri, esattamente come i protagonisti del mondo reale.

## BRRR... ACTIVISION AL POLO

È appena uscito un nuovo gioco disegnato da Steve Cartwright per Activision: è FROSTBITE, un'entusiasmante avventura nella gelida banchisa artica. L'eroe di questa nuova cartuccia Activision è Frostbite Bailey, un simpatico esquimese che deve, lottando contro le insidie della natura artica, costruirsi il suo igloo ai bordi del Mar Glaciale. Ma deve stare molto attento perché il freddo non perdona: se non riesce a terminare la costruzione prima che il termometro arrivi alla strabiliante temperatura di 45° sotto zero, morirà congelato senza vedere terminata la sua opera. FROSTBITE è il quinto gioco disegnato da Steve Cartwright per Activision (dopo Megamania, Barnstorming, Seaquest e Plaque Attack) ed è compatibile con il sistema VCS Atari. Sarà disponibile in Italia dal mese di febbraio. La MIWA Trading srl è la distributrice e l'importatrice esclusiva per l'Italia dei prodotti Activision.

## A BOLOGNA L'IMMAGINE ELETTRONICA

Nei nuovi impianti del Fiera District, presso il quartiere fieristico di Bologna, si è svolto dal 25 al 29 febbraio il 2° Salone dell'immagine elettronica. La General Management ne ha curato l'organizzazione in accordo con gli enti locali. Il Salone era composto da quattro diversi settori: cinema, televisione, computer graphics e videogames. La nuova rassegna bolognese si è svolta in contemporanea con il Sioa, Salone dell'informatica, della telematica e della organizzazione aziendale. Gli obiettivi degli organizzatori sono di offrire un panorama completo della produzione diretta ai professionisti dell'immagine e rendere il Salone un 'nodo' importante anche per gli operatori europei, nord africani e medio orientali.

## J.R. ESAGERA: ADESSO ANCHE IN VIDEO GAME!

Negli Stati Uniti la Datasoft sta distribuendo Dallas Quest sotto licenza della Lorimar Production (creatore della fin troppo popolare serie televisiva). In questo gioco si deve sopraffare il terribile J.R. nella ricerca di una mappa perduta che porta a un bramato pozzo di petrolio. Le situazioni più impressionanti derivano sia dall'ambiente selvatico sia dalle malvagge iniziative del crudele J.R. che cerca in tutti i modi di mettere a repentaglio la missione. Un altro gioco della Datasoft è Pooyan; lupi feroci viaggiano sulla foresta aggrappati a variopinte mongolfiere. Arco e frecce appuntite per farli precipitare, ma non dimenticate di proteggere i piccoli porcellini che vagano indifesi nel sottobosco!

Buon divertimento.

# RECORDS

## *Made in*

Terza puntata del nostro viaggio attraverso i punteggi record dei nostri amici americani. Come potete vedere c'è qualche nuova entrata e anche qualche miglioramento rispetto alla volta scorsa. E voi come ve la state cavando? Avete accettato la sfida made in USA? I punteggi dei nostri american friends sono davvero interplanetari come ci suggerisce la redazione di New York? Crediamoci ma non diamogliela vinta! Noi sappiamo essere bravi altrettanto, è vero? Datevi da fare, inviate i vostri punteggi che noi gireremo ai colleghi in USA; presto avranno da stupirsi. Buon divertimento ma soprattutto ...buon record.

NOME DEL GIOCATORE ____________________

INDIRIZZO ____________________

NOME DEL GIOCO ____________________

PUNTEGGIO ____________________

NOME DELLA SALA GIOCHI (O DEL BAR) ____________________

____________________

INDIRIZZO ____________________

FIRMA DEL RESPONSABILE ____________________

### RACCOGLI LA SFIDA

**Missile Command** (Atari)
C.R. Ricardo
Miami, FL
Record: 60,506,300

**Centipede** (Atari)
Darren Olson
Calgary, Canada
Record: 15,207,353

**Donkey Kong Jr.** (Nintendo)
John Connolly
Aberdeen, MD
Record: 3,963,200

**Ms. Pac-Man** (Midway)
Brian Burknap
Berwyn, IL
Record: 443,310

**Super Pac-Man** (Midway)
Jeff Yee
San Francisco, CA
Record: 5,533,990

**Dig-Dug** (Atari)
Art Solis, Jr.
Hollywood, CA
Record: 9,999,990

**Donkey Kong** (Nintendo)
Steven Jeffe
Rockville, MD
Record: 14,271,000

**Frenzy** (Stern)
Pete McCormick
Morris, MN
Record: 1,243,163

**Frogger** (Sega/Gremlin)
Dave Marsden
Santo, TX
Record: 2,400,050

**Galaga** (Midway)
Jack Pardo
Lansing, MI
Record: 9,635,070

**Stargate** (Williams)
Dave Perlmutter
Brooklyn, NY
Record: 78,425,450

**Robotron** (Williams)
Eric Edwards
Milford, MI
Record: 386,967,400

**Tempest** (Atari)
Lance Layson
Calhoun, GA
Record: 5,084,247

**Vanguard** (Centuri)
Guillermo Toro
Caba Rojo, PR
Record: 2,238,220

**Wizard of Wor** (Midway)
Terry Prince
Roseland, NJ
Record: 839,450

**Zaxxon** (Sega/Gremlin)
Seth Moore
Yellow Springs, OH
Record: 3,281,000

**Tron** (Midway)
Gary Pontius
Cedar Rapids, IA
Record: 8,234,553

**Solar Fox** (Midway)
Ed Zywusko
Beverly, MA
Record: 5,108,720

**Kick-Man** (Midway)
Shane Fagan
St. Barry, IL
Record: 35,554,695

**Kangaroo** (Atari)
Chris Andersen
Port Coquitlam, Canada
Record: 610,200

**Looping** (Venture Line)
Craig Johnson
Juneau, AK
Record: 2,458,770

**Joust** (Williams)
Rick Linden
Northbrook, IL
Record: 83,000,000

**Eyes** (Rock-Ola)
Craig Seitz
Cuba, MO
Record: 4,663,820

**Tutankham** (Stern)
Lars Lind
Greenfield, MA
Record: 272,200

**Burgertime** (Midway)
Jim Liebler
Clarendon Hills, IL
Record: 4,206,350

**Q*Bert** (Gottlieb)
Terry Mann
Eagle Point, OR
Record: 15,171,835

**Lady Bug** (Universal)
Jon Morgan
Jacksonville, FL
Record: 288,890

**Wild Western** (Taito)
Neal Parsons
Ontario, Canada
Record: 957,300

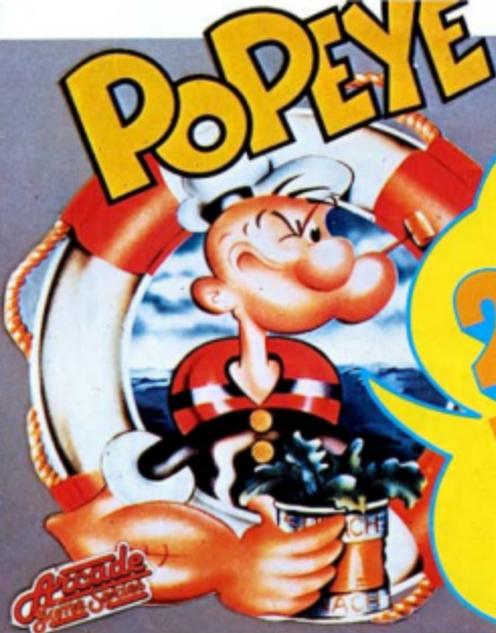
NUOVO HIT DAGLI U.S.A.

**COCCODRILLI, CANNIBALI, MACIGNI ROTOLANTI.**
**E' JUNGLE HUNT.**
**L'ULTIMA SFIDA DEI VIDEOGIOCHI ATARI.**

La tua bella è prigioniera dei cannibali. Devi salvarla. Ma nulla è più insidioso della giungla. Stringi i denti e vai. Solo resistendo puoi continuare a giocare e raggiungere il punteggio più alto. Questo è il bello di Atari: che la sfida diventa sempre più difficile.

E tra le ultime cassette Atari ne hai da scegliere: Pole Position, Kangaroo, Sorcerer's Apprentice, Galaxian, Battlezone, Dig Dug, Asterix.

ATARI®

**ATARI. NIENTE DIVERTE DI PIU'.**

Cari videogiochisti poichè il salone del giocattolo svoltosi a fine gennaio a Milano era riservato agli operatori del settore e quindi chiuso all'affamatissimo ed avidissimo pubblico amatoriale, ci siamo presi l'incarico di andare a scoprire per vostro conto le novità dell'anno appena cominciato.

L'ambiente è triste e depresso perché, dicono gli importatori e i fabbricanti dei giochi tradizionali, c'è troppa concorrenza e i ragazzi di oggi fanno delle scelte "diverse". Quali scelte?

Basta entrare in uno stand a caso di una marca di Videogiochi per capire dove gli affari sono più frenetici. Riuscire a parlare con i vari responsabili è un'impresa tanto sono impegnati con i clienti. Bene! questo è già un buon segno se consideriamo che il periodo dell'anno in cui ci troviamo è stagionalmente "calmo".

## REPROCENTER: Truffa o lecito?

A questa domanda non sappiamo rispondere al momento e attendiamo che persone più autorevoli di noi in campo giuridico diano la risposta. Ma chiariamo l'idea al videogiochista.

In U.S.A. e in Europa sta nascendo e si è affermata la società Homevision che è proprietaria di una biblioteca di videocassette (circa 30). L'acquirente di una di queste cassette, quando è stanco del videogioco acquistato si reca ad un Reprocenter dove in 3 secondi la sua cartuccia diventa ... un nuovo gioco a sua scelta. Costo dell'operazione pochi dollari in America e 5.000 lire in Italia.

Voi direte: "favoloso!: è vero che si perde la possibilità di farsi una propria raccolta, ma che risparmio!!".

Varie case di Software e costruttori (il sistema può duplicare al momento solo Atari e prossimamente Coleco) si sono riunite il giorno 31 gennaio, proprio alla fine del Salone del Giocattolo dove tale sistema veniva ufficialmente proposto in Italia. Tema dell'incontro: quali passi per proteggere i copyright da questo sistema che se immesso sul mercato procurerebbe seri grattacapi a tutti.

Cosa sia stato deciso non lo sappiamo certo è che le posizioni dei convenuti sono intransigenti.

La tesi del sig. Fissore direttore vendite della MINI MINIERA, Distributore della Homevision è votata alla più beata delle innocenze:

"I nostri centri di duplicazione possono solo registrare giochi tratti dalla nostra biblioteca. Ogni abuso sarà da noi, per primi, bloccato sul nascere".

Staremo a vedere quale fetta di mercato il temuto Repro-Center riuscirà a conquistare. Raccomandiamo però a tutti gli acquirenti di accertarsi che le cassette comperate nei negozi siano in confezione originale e debitamente sigillate.

Il videogioco-home computer SC-3000. Prodotto dalla Casa giapponese Sega, presenta una tastiera completa con comandi cursore separati. Lo SC-3000 si interfaccia con qualsiasi televisore semplicemente inserendo l'apposito cavo di collegamento nella presa di antenna del televisore.

Chi c'era?
Innanzitutto c'eravamo noi, Electronic Games, con un piccolo ma confortevole stand.

Tra i classici, abbiamo visitato:
MATTEL
PARKER Brothers
CBS Coleco
ATARI ospite di Mondadori
IMAGIC
ACTIVISION ospite di Adica Pongo
PHILIPS Videopac
MB con la sua linea Vectrex
ITP

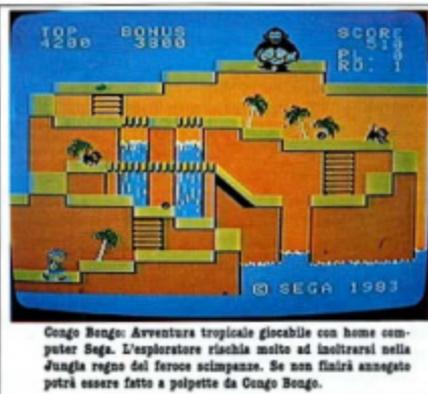
I computeristi travestiti da Videogiochi erona solo
COMMODORE ospite della Editrice Giochi
MELCHIONI con XONOX, WICO e soprattutto SEGA
TEL AV con il Koala Pad

Per i giochi da palmo a cristallo liquido
OTO con i suoi famosi Nintendo
GIG Electronic
TOMY SEBINO

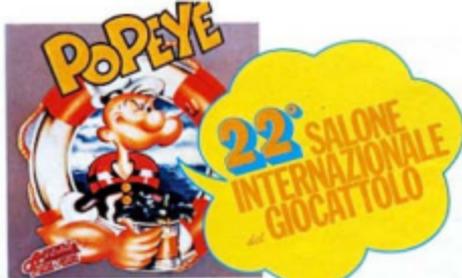
e in tono minore
BONDAI

Allora fuori il rospo o il FROGGER direggero i PARKERISTI. Le novità?

La Parker Brothers come prima novità ha un'offerta speciale per chi è interessato a comperare due cassette. Affrettatevi dal vostro negoziante e chiedete in cosa consiste il risparmio: ne vale la pena. Tra le cassette nuove il Ritorno dello Jedi (tratto dal III film della serie STARWAR) ci è piaciuta molto.

In preparazione ci sono Q. Bert numero 2 e Frogger numero 2 che dovrebbero essere presentate prossimamente.

Congo Bongo: Avventura tropicale giocabile con home computer Sega. L'esploratore rischia molto ad inoltrarsi nella Jungla regno del feroce scimpanze. Se non finirà annegato potrà essere fatto a polpette da Congo Bongo.

La Coleco punta su Adam il computer che sta ottenendo un buon successo negli U.S.A., sul suo convertitore per i possessori di cassette ATARI ma soprattutto insiste con la qualità grafica di Turbo o Zaxxon o Smurf che pur essendo per i più piccini, è molto apprezzato anche dai nonni. SPACE FURY, è da comperare se siete ancora legati alle sfide personali con gli alieni: qui addirittura c'è lo scherno dell'extraterrestre.

Per chi ha il brevetto di pilota (e alla Coleco è di moda) cosa c'è di meglio del LOOPING a cui è dedicata la copetina del nostro scorso numero?

Novità appetitosissima è la coppia di comandi "SUPER ACTION", che possono essere collegati alla consolle CBS-Colecovision e che grazie al gran numero di funzioni controllabili contemporaneamente danno vita a giochi di un realismo impressionante. In "ROCKY", per esempio, i due pugili si affrontano in un match all'ultimo sangue nel quale chi prende più pugni si ritrova con i riflessi appannati e "vede in ritardo" i colpi dell'avversario.

Gli altri quattro titoli proposti in anteprima per l'Italia sono "SUBROC" e "OMEGA RACE", ambientati entrambi nello spazio, "SLITHER", in cui un'astronave è alle prese con dei mostri preistorici e "MR. DO", che ha come protagonista un omino che cerca di raccogliere i frutti del suo orto sfuggendo a nemici implacabili.

La Imagic dopo la presentazione recente dei giochi per il VIC-20, sta per introdurre i giochi adattabili al Sistema Coleco (Novablast tra gli altri). Ma la notizia più interessante che apre imprevedibili sviluppi è l'accordo IBM-IMAGIC grazie al quale l'IMAGIC produrrà negli Stati Uniti software per giochi ad uso specifico del personal IBM. In questi giorni, a New York, è disponibile Demon Attack, grande cavallo di battaglia della casa americana. Il fatto che, secondo Bruce Davis top executive della Imagic, sia stato proprio il colosso dei Computers a chiedere la collaborazione, pone la parola fine alle voci che parlavano di un possibile abbandono del mercato da parte della IMAGIC.

Chi invece ha una brutta cera è la povera Mattel Electronics che tenta di mantenere le posizioni con giochi che ormai hanno fatto il loro tempo. Schiacciata nel 1983 dalla Atari, pressata dalla Coleco, fatto il doveroso buco ... nell'acqua con il computer Aquarius, la Intellivision stringe i denti e si presenta al Salone del giocattolo più per far vedere che c'è che per aggredire il mercato con novità.

Ottime prospettive ha invece la Philips il cui sistema è da tenere d'avvero in ottima considerazione.

Basta collegare alla nuova consolle 7400 il modulo microsoft basic e la cassetta 7420 per avere un home computer ad otto colori 16K ROM! La grafica è notevole!

La foto con lo SHUTTLE ve ne dà una prova.

Nella Biblioteca Philips si aggiungono Neutron Star (che è la copertina di questo mese!) Superbee G7150 e il classico Backgammon G7158.

**La grafica ottenibile con il nuovo Videopac 7400 PHILIPS è molto accurata e rende benissimo immagini in movimento. Si raccomanda l'uso di monitor ad alta definizione.**

Altra novità l'abbiamo trovata allo stand Melchioni dove veniva presentato in anteprima l'Home Computer SC-3000 e la cassetta Double Ender "Xonox".

L'Home Computer SC-3000 prodotto dalla casa giapponese Sega presenta una tastiera completa con comandi cursore separati e dispone di 16K o 32K a scelta di semplice innesto.

Tra il software disponibile per SC-3000 abbiamo giocato alla versione Jungla di Donkey Kong cioè Congo-Bongo. Altri interessanti games sono disponibili: Tennis, Pacar, GP Monaco per lo sport e Star Jaker per le avventure spaziali.

Notevole è il già in commercio Double Ender della

La III generazione di Game Computer. Il G 7400 è dotato di una serie extra di tasti rispetto ai precedenti modelli PHILIPS. Questi tasti sono riservati all'uso del Modulo Basic INTERPRETER, che, trasformando il videogioco in un vero Home Computer dimostra l'eccezionale capacità del sistema Philips. Il VMBI (videopac Module Basic Interpreter) comprende: il microprocessore Z80 una ROM 16K UNA RAM 16K user l'interfaccia per l'uso del registratore il Sistema sonoro incorporato a 9 toni.

Xonox una consociata dell'americana Ktel. Si tratta, anche in questo caso, di un prodotto di seconda generazione. L'adozione di componenti elettronici più potenti ha consentito di creare una memoria gioco sdoppiata e interfacciabile, tramite due connettori separati, al videogioco vero e proprio. Così, semplicemente inserendo l'una o l'altra estremità di una cassetta Double Ender (tutte e due le estremità sono dotate di terminali), si ottengono due giochi totalmente diversi l'uno dall'altro, che si rivelano con il progredire del gioco, con una ricchezza di situazioni che ha dell'incredibile. Soprattutto se si pensa che queste doppie cassette vengono offerte a un prezzo I.V.A. compresa di 79.000 lire, decisamente più basso di quello di molte altre cassette, pur tecnicamente inferiori, oggi sul mercato. Xonox e Double Ender si prestano per essere inserite nei videogiochi Atari VCS2600, nei computer Commodore 64 e Vic 20 e in altri videogiochi e home computer.

Un accessorio importantissimo è il JOYSTICK di cui in questo numero trattiamo approfonditamente nella parte made in USA.

La Melchioni distribuisce quello che probabilmente è stato nel 1983 il più venduto modello negli Stati Uniti: "The Boss" prodotto dalla WICO. I telecomandi WICO sono caratterizzati da un'estrema professionalità, caratteristica questa che non deve stupire perché la Wico Corporation è da qualcosa come 42 anni il principale produttore mondiale di dispositivi di comando per i giochi a gettone, dai flipper elettromeccanici ai giochi elettronici per finire con gli attuali videogiochi.

Activision, lanciatissima, presenta nuove cassette per Intellivision: River Raid e Worm Whomper.

La prima cassetta è l'adattamento per Intellivision fatto dal formidabile genio Peter Kaminski (già creatore dei più grossi successi Activision) del River of no return, sistema Atari.

A bordo di un velocissimo caccia, il giocatore deve distruggere ponti, elicotteri e depositi di carburante evitando gli aerei nemici e in continua lotta contro il tempo.

Molto più ecologica è la battaglia che si svolge in Worm Whomper dove Felton Pinkerton, sano coltivatore del centro America, deve proteggere il raccolto di grano da una miriade di insetti voraci.

Queste novità che recensiremo nel prossimo numero, sono destinate a riscuotere grosso successo.

Abbiamo raccolto altre indiscrezioni circa l'imminente arrivo di una nuova edizione di un best-seller Activision ma la notizia non è stata ancora confermata dall'importatore.

Alla Vectrex, marchio distribuito dalla MB italiana, molta folla e poche novità, a parte la nuova espansione che permette di trasformare la consueta consolle in home computer. Tuttavia non è stato ancora deciso quando questo prodotto verrà lanciato in Italia.

## A PROPOSITO DI JOYSTICK!

Come si può collegare un normale Joystick agli Home Computers normalmente venduti in Italia?

Nel caso della Commodore il modello 64 ha ben due porte giochi a 9 pin. Per lo Spectrum Sinclair consigliamo un nuovo prodotto, il Tenkolek, che è un'interfaccia programmabile che funziona con tutti i programmi Software commerciali.

Non ha importanza se il Software è destinato esclusivamente a funzionare collegato ad una tastiera, grazie a questa interfaccia programmabile il problema sarà subito risolto.

Il prodotto è qualitativamente eccezionale e si presenta esteticamente gradevole. Il costo: 99.000 lire più IVA. È disponibile nei negozi Bit Shop Primavera.

Poco abbiamo da dire sui giochi "da palmo" a cristalli liquidi dove le novità sono scarse e le vendite inferiori all'aspettativa. Segnaliamo la Nintendo che tra l'altro presenta un PINBALL a doppio schermo che va assolutamente provato. Compratelo, fatevelo prestare ma non perdete l'occasione di giocare a questa piccola meraviglia. Un'altra raccomandazione quando comprate questi giochi fatevi consegnare anche la garanzia italiana vi potrebbe tornare utile e a volte chi risparmia poche migliaia di lire all'acquisto (incauto) finisce per buttare via l'intero importo.

Abbiamo trovato notevole la gamma della Tomy Sebino di cui presto pubblicheremo parte dell'ampio e ricco catalogo.

## DIZIONARIO di VIDEODIPENDENZA

**ARCADE GAMES:** Videogiochi di azione e prontezza di riflessi dotati di un'ottima grafica ed un'eccellente animazione.

**GRAPHIC TABLET:** Tavoletta grafica ,che permette di descrivere al computer disegni rilevando su un'apposita tavoletta la posizione di un pennino. Viene utilizzata moltissimo per creare gli sfondi dei videogames.

**JOYSTICK:** Manopola orientabile secondo due o quattro direzioni. Dotata di uno o due pulsanti, spesso sulla sommità della manopola, è uno dei controlli più efficienti per i video-games.

**LIGHT PEN/GUN/RIFLE:** Penna, pistola, fucile ottici. Strumenti in grado di descrivere al computer la loro posizione rispetto all'immagine presente sul video. Normalmente ciò è ottenuto segnalando l'intercettazione del pennino luminoso che descrive l'immagine sullo schermo, in altri casi viene rilevata soltanto una variazione nell'intensità luminosa.

**MODEM ACUSTICO:** Periferica che permette il collegamento di più calcolatori o di un terminale ad un'unità centrale sfruttando le normali linee telefoniche, per inviare dati, programmi o per dialogare, tramite computer con altri utilizzatori.

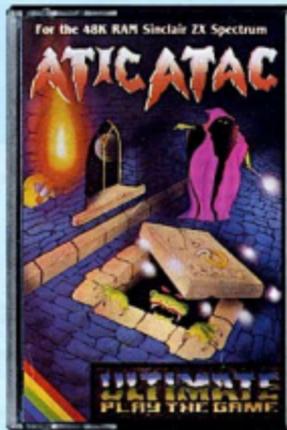
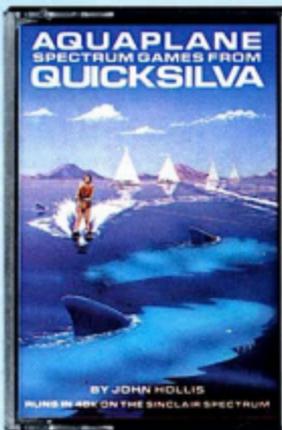
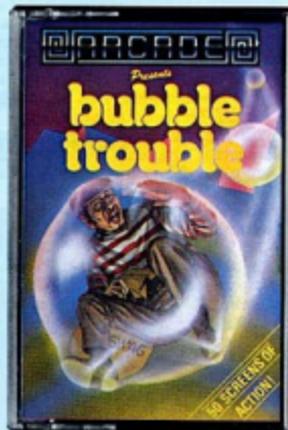
**NUMERIC PAD:** È una tastiera ridotta nella quale compaiono solo tasti numerici ed alcuni tasti di comando. Utilissima per i "mangianumeri" che hanno a che fare con programmi che richiedono una grande quantità di dati numerici.

**PADDLE:** Manopola rotante che permette di segnalare al computer o alla consolle lo spostamento della propria posizione lungo una traiettoria predefinita. Quasi sempre è dotata di un pulsante il "fire button".

**RAPID FIRE CONTROL:** Congegno utilizzato dai video-maniaci più accaniti. Consiste in un circuito che posto tra il computer o la consolle e il controllo manuale, joystick, paddle, ecc., permette di ottenere l'invio del segnale corrispondente al tasto "fuoco" ad una velocità selezionabile dal giocatore.

**SOUND-BOX:** Apparecchio amplificatore che collegato all'uscita "audio" del computer o della consolle, permette di ottenere effetti sonori di qualità migliore di quella realizzabile tramite l'uso di amplificatori interni alla macchina o all'audio del proprio televisore.

**TARGET:** È il termine inglese che indica l'obiettivo di un'azione, in particolare se è centrato da un mirino come capita in alcuni giochi di tattica e Arcade.

# Presso i Bit Shop Primavera
# il software di casa...

**ATIC ATAC – 48 K**
Io non ho mai creduto in fantasmi o mostri, ma quando l'enorme portone del castello si è chiuso dietro di me e le porte del castello cominciano ad aprirsi e chiudersi da sole e strane ombre si materializzano, freddi brividi cominciano a correre lungo la schiena. Velocità, coraggio, astuzia ecco le doti necessarie per sfuggire al castello incantato.

**ACQUAPLANE – 16 K**
Avreste mai pensato che praticare lo sci d'acqua potrebbe rivelarsi estremamente pericoloso? Jack Hollis, l'autore di Acquaplane pensa proprio di si. Il gioco, possiede tutte le caratteristiche per essere avvincente ed entusiasmante, la nostra abilità di sciatore sarà messa a dura prova.

**BUBBLE TROUBLE – 48 K**
Eccoci nelle insolite vesti di ladro di gioielli inseguito da terribili bolle di sapone.
Un nuovo fantastico gioco della serie "Arcade" con ben 50 schermi differenti selezionabjli.
Tre differenti livelli di velocità un' alta risoluzione grafica, un eccelente uso del colore e del suono.

# SINCLAIR SEMPRE PIÙ IN ALTO

Uno pensa: sarà ben soddisfatto Clive Sinclair, che a soli 42 anni ha inventato il computer più originale del mondo, lo Spectrum, che è anche diventato il più venduto in Europa? Sarà orgoglioso di aver ricevuto il titolo di Baronetto, direttamente dalle mani della Regina d'Inghilterra, perché la sua idea è riuscito anche a farlo diventare un Affare da molti miliardi, creando addirittura un nuovo settore economico in competizione con l'elettronica giapponese e americana? Avrà ben diritto a riposarsi, questo scienziato che per giunta è anche presidente della MENSA, il Club che riunisce gli uomini più intelligenti del mondo, partner di una brillante casa editrice, sponsor di un premio letterario, membro del consiglio di amministrazione della Cambridge Symphony Orchestra?

Uno pensa così, e pensa male: questo uomo, capace di immaginare prima, e realizzare poi un mondo nuovo e diverso, questo uomo ritiene di aver appena iniziato, e corre con lo stesso sprint di chi intende battere il record di scatto!

E infatti di nuovo Clive Sinclair ha colto tutti di sorpresa presentando un nuovo computer.

Per la verità molti favoleggiavano di un ipotetico ZX 83, e una delle cose che si dicevano era che avrebbe avuto il monitor incorporato. Ben poca novità, rispetto a ciò che è stato presentato a Londra il 15 gennaio di fronte al fior fiore della stampa inglese, e a Milano un mese dopo.

Scusate la premessa, ma prima di un "numero" particolarmente impegnativo, è consuetudine far rullare i tamburi con qualche insistenza. Serve a creare la "suspence", altrimenti la gente non si accorge neppure di assistere a qualche cosa di eccezionale.

**Jacopo Castelfranchi sorride compiaciuto: di fronte al travolgente successo dello ZX 81 e dello Spectrum, che restano i cavalli di battaglia della Sinclair, e alla sconvolgente originalità ed efficienza del nuovo Quantum Leap la soddisfazione è d'obbligo.**

*IL QUANTUM LEAP* è il nuovo computer della Sinclair Research di Cambridge, la società fondata nel 1979 che oggi impiega 200 persone quasi interamente dedicate alla progettazione e all'invenzione di tecnologie nuove. Il Quantum Leap è una prova delle capacità innovative di questo eccezionale staff di cervelli. Infatti in esso tutto è nuovo: il linguaggio, il sistema operativo, le unità di memoria di massa, gli integrati che contengono la ROM: tutto nuovo, tranne il microprocessore cuore di tutto il sistema. Quello è della Motorola, ed è il 68008 a 32 bit. Avete sentito bene: il nuovo Sinclair è un 32 bit.

Ah, allora è un mini! No, è un home computer. Un home computer con microprocessore a 32 bit.

Intorno al 68008 si è creato un sistema fatto apposta per ottimizzarne le prestazioni sfruttandone al massimo le caratteristiche.

**Clive Sinclair ha 42 anni ed è uno degli uomini più famosi del mondo: una fama conquistata a colpi di idee originali! Non solo i suoi prodotti, ma anche la visione del mondo è totalmente innovativa. Consolerà sapere che le sue previsioni per il futuro sono tutt'altro che catastrofiche.**

Ecco il sistema "time-slicing", ovvero a frammentazione programmata dei tempi, che permette la gestione contemporanea di più programmi. E sul video vedrete diverse finestre totalmente autonome, ciascuna recante il suo programma.

Ecco il sistema operativo QDOS, che permette il trasferimento dei dati da un programma all'altro, la connessione in network con altri 64 QL o con gli Spectrum.

Ecco i microdrive incorporati con capacità di memoria portata a 100 k cadauno, quindi 200 k di memoria di massa totale già incorporata nella configurazione di base.

Ecco il nuovo linguaggio di programmazione, il Superbasic, che fonde i pregi di schematicità del Basic e di pulizia e velocità del Pascal. Un linguaggio che, diciamolo così, permette tutto, poiché poggia su una logica molto più articolata di quella del Basic, ma che resta accessibilissimo a chi sa il Basic, cioè a tutti i computeristi, perché ne conserva al massimo le parole chiave e le forme.

Ecco una RAM di 128 k, la più alta in assoluto fra gli home computer: 128 ce li hanno solo alcuni, e pochi, dei personal computer più prestigiosi. E si tratta di macchine che costano decine di milioni, mentre il nostro già adorato Quantum Leap ne costerà assai meno di due!

E, in quel prezzo che ancora non è dato sapere con precisione (il QL uscirà in Italia non prima dell'estate), ci saranno inclusi 4 programmi-chiave elaborati dalla bravissima Psion, quella, per intenderci del VU file e del VU 3D dello Spectrum.

Ora, immaginate voi della gente che ha fatto la grafica tridimensionale e animata sullo Spectrum, che cosa può aver fatto con un computer che mette a disposizione un 32 bit e 128 k di RAM!

I programmi sono un world processor, trattamento dei testi, un data base, archivio dati, uno spreadsheet, foglio elettronico per calcoli, pianificazioni e simulazioni, un visualizzatore statistico, comunemente detto business graphics.

Sono superbi, e sfruttano appieno l'altissima risoluzione (più di 500 linee), i colori, la velocità e la flessibilità del sistema.

Basta, per il momento: tanto ci torneremo su ancora, quando ne sapremo molto di più.

Siamo convinti che questo home computer ridefinisca ex novo lo stesso concetto di computing, e che per la prima volta ci si trovi di fronte ad uno strumento utile in senso largo, dove le vecchie distinzioni, home o personal, non hanno più senso.

Grazie, Sir Clive, grazie infinite.

**L'EMOZIONANTE BATTAGLIA DI LUI E LEI CONTRO LE TERRIBILI FORMICHE**

# ANT ATTACK

La città murata di Antesher ha resistito per mille e mille anni nel mezzo del grande deserto abitata solo dalle mortali formiche che ne hanno fatto la loro casa.
Un giorno arrivarono Lui e Lei, da dove nessuno lo può dire, per violare questa misteriosa città.
La fantastica grafica tridimensionale ed una completa gamma di comandi ti aiuterà a sconfiggere le terribili formiche.

## sul vostro ZX Spectrum

# JOYSTICK

## COME FUNZIONA IL VOSTRO JOYSTICK

Quattro robot si stanno dirigendo sullo schermo verso il vostro eroe, sparando all'impazzata con le loro armi laser. Uno scatto laterale del vostro joystick, una finta imprevedibile, un rapido colpo sul pulsante e...zap! Due degli androidi si scontrano fragorosamente distruggendosi a vicenda! Blam! I vostri proiettili lasere spediscono gli altri due a riposare nel cimitero dei robot!

Questo genere di azione è il cuore dei videogiochi, ma la maggior parte di voi non degna di un pensiero il dispositivo che rende possibile tutto ciò — il joystick. Questo articolo non cercherà d'insegnarvi ad usarlo meglio, ma lo smonterà pezzo per pezzo per mostrarvi come riesca ad assolvere alle sue funzioni.

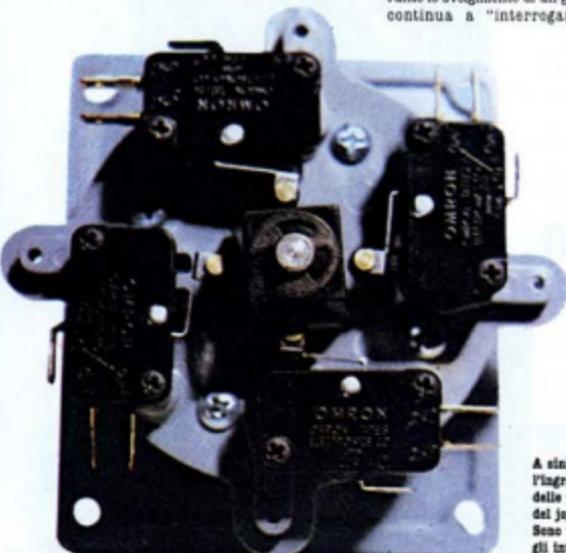
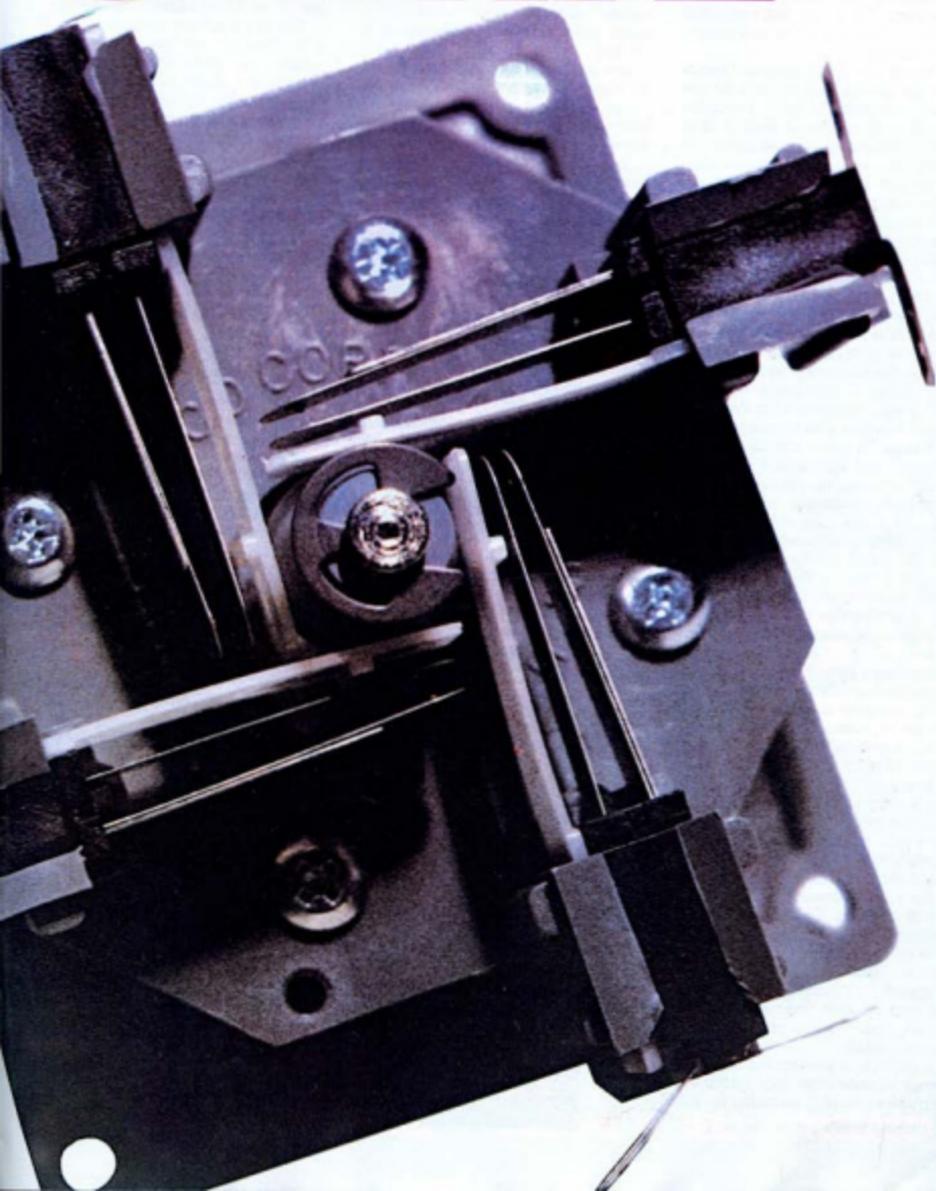
Fondalmentalmente, la maggior parte dei joystick impiega una semplice combinazione di quattro interruttori. I cosidetti joystick a otto posizioni sono solamente capaci di leggere lo stato degli interruttori a due a due, riuscendo così ad interpretare quattro ulteriori posizioni della leva.

Alcuni joystick, principalmente quelli usati dai computer domestici, si basano sull'impiego di potenziometri in luogo degli interruttori. Questi dispositivi sono in realtà assimilabili ad un controllo multiplo del volume, ed in teoria permettono una maggior precisione di controllo rispetto a quelli del tipo citato in precedenza.

Il meccanismo con il quale i comandi — di tutti i tipi — trasmettono informazioni ai giochi elettronici consiste nel comunicare alla memoria dell'unità centrale i cambiamenti nello stato del comando stesso. Durante lo svolgimento di un gioco, il computer continua a "interrogare" l'unità di controllo. In un semplice scenario di combattimento, l'unità centrale ha bisogno di conoscere la posizione del cannone e se questo è in azione o meno. In realtà sono la posizione e lo stato del cursore a dover essere comunicate. Il programma che gestisce il gioco chiede in continuazione questo tipo di informazioni, ed è il giocatore a rispondere per mezzo delle leve e dei pulsanti della sua unità di controllo.

La maggior parte dei giochi richiede solamente una risposta del tipo "si/no". Se il joystick non viene spostato, la risposta è "no", ed il cursore (in questo caso il cannone) rimane al suo posto; se si sposta la leva sulla destra, la risposta diventa "si" e il programma s'incarica di muovere il cannone verso destra fino a che il joystick non viene rilasciato o il cursore ha raggiunto l'estremità del campo di gioco. Se durante il tragitto il giocatore decide di sparare e preme il pulsante, il computer riceve risposta alla sua incessante domanda "devo sparare ?" e agisce di conseguenza.

**A sinistra abbiamo l'ingrandimento delle parti interne del joystick. Sono visibili gli interruttori.**

**I joysticks più noti sono detti "Leaf-Switch" e sono stati adottati dalla Wico.**

# UPDATE

# L'ottimo joystick è un ausilio fondamentale per acquisire il proprio stile di gioco

A questo punto, deve essere chiaro che ciò che distingue un buon joystick da uno più scadente è la qualità degli interruttori montati e la precisione con la quale possono venire azionati.

Una volta che abbiate compreso il meccanismo che governa lo spostamento del cursore e il comando di sparo, è semplice rendersi conto di come la stessa tecnica venga impiegata per ogni altra posizione e dipenda unicamente dal programma utilizzato in quel momento. In un gioco che prevede movimenti sia orizzontali che verticali, il computer non fa che chiedere continuamente "su/giù", "destra/sinistra ?", e la risposta viene data dalla posizione del joystick. In giochi che richiedono movimenti in diagonale, il computer controlla gli interruttori a coppie piuttosto che singolarmente. Ad esempio se stessimo muovendo un qualsiasi oggetto verso l'alto e a destra, sarebbero attivi i due interruttori corrispondenti a "su" e "destra". L'unità centrale interpreterebbe questa condizione come l'ordine di spostare il cursore nella direzione desiderata. Di nuovo, in questo caso, la precisione giuoca un ruolo importante. Nelle migliori unità di controllo, un comando di questo tipo verrebbe riconosciuto senza problemi in quanto i due interruttori verrebbero attivati contemporaneamente. In un joystick di qualità inferiore, uno dei due interruttori verrebbe attivato qualche frazione di secondo dopo l'altro e di conseguenza il cursore avrebbe qualche esitazione a muoversi immediatamente nella giusta direzione.

Anche con i joystick meglio realizzati, il movimento diagonale non raggiunge quasi mai la precisione di quello orizzontale o verticale in quanto con l'uso i controlli tendono a perdere l'allineamento meccanico. Non c'è alcun modo per evitare questo inconveniente. La realizzazione di un joystick perfetto sotto questo punto di vista richiederebbe un microcalcolatore solo per tenere conto delle variazioni e correggerne le conseguenze prima di comunicare con l'inità centrale. Il costo e la complessività di un simile dispositivo non sarebbero assolutamente giustificati dal piccolo guadagno in precisione che ne deriverebbe. Ci sono in effetti dei comandi (i tracball — i comandi a sfera utilizzati ad esempio in Missile Command) che dispongono di propri circuiti di memoria RAM (memoria ad accesso casuale), ma di questo parleremo in un prossimo articolo.

In definitiva la precisione di un joystick dipende in primo luogo dalla qualità degli interruttori montati e, naturalmente, dalla qualità della meccanica e del contenitore nella quale è allogiata, che deve "tenere insieme" i numerosi componenti del joystick stesso anche nei momenti più concitati di un gioco.

Inoltre la leva deve essere così robusta da sopportare anche i maltrattamenti più crudeli, senza per questo esercitare sugli interruttori un'eccessiva pressione che li potrebbe danneggiare.

È in questo settore che iniziano a delinearsi le differenti filosofie di progetto. La Atari ha scelto di fornire con i suoi sistemi dei joystick poco costosi e facilmente sostituibili. In questo caso vengono utilizzati degli interruttori piuttosto semplici, in effetti delle piccole bolle di metallo su una piastra di circuito stampato. Ne risulta un progetto di grande semplicità in relazione al ridotto numero di componenti impiegati. Questi joystick si rompono più facilmente di altri, ma sono comunque piuttosto convenienti e risultano assai facili da sostituire.

All'estremo opposto, i progettisti della serie Command Control della WICO hanno inserito una serie di interruttori ben più pregiati, identici a quelli nei videogiochi a gettone, in un contenitore virtualmente indistruttibile per l'uso domestico — e questo non è che il meno perfezionato dei loro prodotti. Il comando "top" della linea utilizza la meccanica che lo stesso produttore fornisce per i giochi a gettone, racchiusa in un contenitore adatto all'uso domestico. In tutti i casi, ovunque sia necessario vengono utilizzate parti in acciaio e i migliori interruttori disponibili sul mercato. Questo livello costruttivo garantisce una vita praticamente illimitata e gli interruttori usati possono venire tarati periodicamente per tenere conto dell'usura dei contatti.

Fino ad ora abbiamo esaminato gli aspetti fondamentali del tipo più comune di joystick, cioè quelli a quattro o a otto posizioni che utilizzano gli interruttori. Come accennato in precedenza, alcuni computer vengono comandati da joystick che si basano su potenziometri, in genere più precisi. Diamo un'occhiata più da vicino a questo genere di comandi.

Di nuovo, il computer richiede in continuazione informazioni del tipo "dov'è il cursore e cosa sta facendo ?". In altre parole viene richiesta la posizione del cannone o di qualsiasi altro oggetto che si muova sullo schermo. Il potenziometro del joystick risponde non solo comunicando al computer "acceso" o "spento", ma specificando un valore di tensione che può venire controllato dall'utente. Queste tensioni vengono lette dal calcolatore sotto forma numerica, e i numeri sono più precisi di una semplice inforazione "si/no". Ecco perché il cursore (il cannone del nostro esempio) sembra scivolare con precisione per andare a fermarsi esattamente dove volevamo. I potenziometri non sono altro che delle resistenze variabili o controlli di volume identici al tipo di regolatori che si possono osservare in un comune ricevitore radio o TV. Due di essi vengono usati in un joystick che può muoversi simultaneamente in due direzioni, comunicando in questo modo al computer tutto quanto deve conoscere per controllare la posizione degli oggetti sullo schermo.

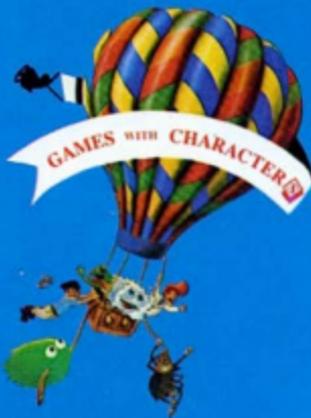
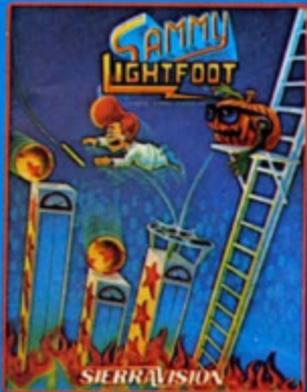
Questo tipo di joystick è intrinsecamente più costoso da realizzare e più soggetto all'usura. Di conseguenza questi comandi si rompono più frequentemente di quelli che utilizzano gli interruttori. Se aggiungete il fatto che alcuni computer non hanno la possibilità di interpretare variazioni di tensione o resistenza appare chiara la ragione del loro impiego relativamente limitato.

Nella posizione di fondo-corsa, i comandi a potenziometro possono fornire al computer lo stesso tipo di segnale dato dagli interruttori. Sotto questo punto di vista, un gioco progettato per essere controllato da un joystick ad interruttore può servirsi di un comando a potenziometro , ma non viceversa.

Prossimi articoli di questa serie illustreranno il funzionamento dei paddle (una particolare forma di controllo a potenziometro), e parleremo anche dei nuovi comandi a sfera (tracball) e delle unità di controllo a gruppi di pulsanti.

BUY 2 GET 1 FREE

# FLY HIGH WITH SAMMY!

Sammy Lightfoot's itching to break into show business. He's lined up an audition, and now you must put him through the toughest three rings of excitement this side of Barnum and Bailey. Run, leap, bounce and swing your way to the top in Scene One. Hop and glide through Scene Two. Dodge, duck and fly in Scene Three. The pace quickens through 12 levels of action, each with three scenes. Sammy Lightfoot's ready for the biggest break of his career. How about you?

LA$VEGAS

APPLE • ATARI • COM 64 • IBM • COLECO

Entrate in questo meraviglioso simulatore elettronico, ecco l'interno della cabina, mentre l'elicottero sta per atterrare sul ponte di una porta aerei. Tutto è riprodotto dal computer.

# Su nel cielo con la Marina

Le regole di questo gioco elettronico sono molto semplici: come pilota di elicottero avrete la responsabilità di progettare la flotta navale americana dai sottomarini e dai missili antinave nemici. Oltre a ciò parteciperete ad operazioni di salvataggio, osservazione, riconoscimento e di trasporto delle merci.

Come se non bastasse, dovrete sempre essere preparati ad affrontare il nemico ed i colpi che vi sparerà per abbattere il vostro velivolo, tenendo sempre sott'occhio il carburante che vi rimane, che è un vero e proprio fattore critico da controllare in ogni momento. Quando sarete in riserva dovrete necessariamente atterrare alla vostra base, su di una porta-aerei o sulla poppa di una fregata dotata di ponte di atterraggio per elicotteri.

Per dare un po' di sapore al tutto potranno anche capitarvi tra capo e collo diversi guai imprevisti, come un improvviso incendio al motore od un arresto del

**Il pilota che si sta allenando è attentamente controllato dal personale tecnico della Marina, che controlla tutte le funzioni del LAMPS.**

motore, e sempre nei momenti più inopportuni, naturalmente.

Qui non ci sono punteggi da battere, ma se riuscirete a vincere potrete vantarvi di essere davvero in gamba. Diversamente, e un solo errore fa terminare il "gioco", beh, potrete ricominciare daccapo.

Avete memorizzato tutte le regole? Bene, la vostra vita dipende da quanto bene riuscirete a ricordarvele.

Ovviamente questo non è il solito videogame domestico: stiamo parlando del simulatore di volo dell'elicottero SH-2F LAMPS della Marina statunitense che si trova alla base aereo-navale di San Diego in California.

I simulatori, che sono usati praticamente in tutti i rami dell'industria, sono certamente uno dei motodi di allenamento più sicuri e proporzionalmente meno costosi per verificare ogni tipo di situazione.

**L'SH-2F LAMPS della Marina statunitense è una vera e propria meraviglia, è relativamente poco costoso e viene impiegato per allenare i piloti di domani.**

cialmente nelle condizioni più critiche. Questo è infatti uno dei motivi per cui la Marina periodicamente invia i suoi piloti di elicottero al simulatore, ottenendo ottimi risultati soprattutto in termini di incremento della abilità di volo. Il vero SH-2F è fabbricato dalla Kaman Aerospace Corporation ed è impiegato su di una moltitudine di navi militari: si tratta di un elicottero ad un solo rotore e a due turbine che può essere utilizzato in qualsiasi condizione di tempo.

Nella versione "LAMPS" (Light Airborne Multi Purpose System/Sistema per aerotrasporto leggero multi-scopo) l'elicottero ha un gran numero di compiti: anzitutto l'SH-2F è specializzato nella guerra antisommergibile e nella difesa contro i missili anti-nave. In altre parole la sua missione è di cercare i sottomarini che potrebbero attaccare la flotta che sta proteggendo ed intercettare missili come il francese Exocet (che l'Argentina ha così sapientemente usato contro l'Inghilterra durante la guerra delle Falklands).

L'aeromobile è anche usato per operazioni di salvataggio di piloti abbattuti (ma anche di marinai che sono cascati in mare), per osservazioni aeree, per la manovra ed il trasporto di merci.

Il simulatore, in gergo militare, nella sua esatta accezione, è definito come "Sistema di allenamento offensivo SH-2F, Dispositivo 2F106".

Sia la casa che l'ha costruito, la Reglectone, che la Marina sono orgogliosissimi del fatto che questo è il primo simulatore per elicotteri con dati e parametri della navigazione aerea tanto precisi da permettere il raggiungimento di risultati strabilianti in termini di fedeltà alla caratteristiche e alle prestazioni del volo aereo vero e proprio.

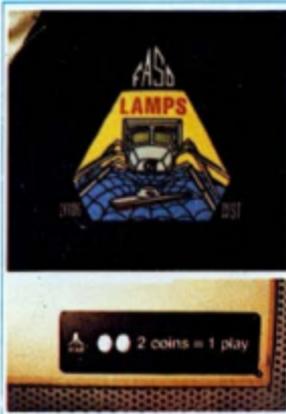
Sì, direte voi, ma quanto strabilianti?

Bene, se qualcuno vi bendasse e vi facesse sedere al posto del co-pilota e poi, dopo avere fatto funzionare tutti i sistemi di volo, vi permettesse di osservare l'interno della cabina, sarebbe proprio impossibile non credere che stiate realmente, fisicamente volando sull'elicottero, nel bel mezzo della notte.

Soltanto un esame accurato e ravvicinato infatti vi permetterebbe di scorgere le complesse serie di punti che compongono glie difici, le montagne e, naturalmente, l'oceano e le sue navi.

Anche i più dubbiosi, quelli che non credono che queste cose siano possibili, specialmente in un simulatore che dall'esterno sembra uno scatolone sospeso su giganteschi trampoli, dovranno per forza cambiare opinione semplicemente guardando il quadro dei comandi.

Tutti i suoni, dai messaggi-radio al rumore del rotore e delle sue pale sono riprodotti assai fedelmente, e senza una cuffia il frastiono è quasi assordante; le vibrazioni poi procureranno ai vostri reni un bel po' di grattacapi, ve l'assicuro!

Tutti gli strumenti della cabina di pilotaggio funzionano perfettamente e quando il pilota sbaglia l'approccio alla pista arrivando a terra troppo duramente, il simulatore riproduce lo scossone e la vibrazione

**Non avete bisogno di monete o di gettoni per giocare con questo simulatore, ma non potrete neanche smettere, quando sarete al suo interno.**

come se fosse realmente accaduta.

Dal punto di vista militare ciò significa che i tre uomini di equipaggio possono tranquillamente allacciarsi le cinture e fare praticamente qualunque cosa di cui è capace il vero SH-2F, ma ad un costo decisamente minore.

Per i piloti ed i co-piloti il simulatore è uno splendido strumento che permette di operare sulle caratteristiche di volo e di atterraggio consentendo un perfetto allenamento nelle procedure strumentali e di controllo dell'abitacolo.

La visione dell'esterno generata dal computer riproduce ponti e piste di atterraggio, navi e sottomarini, "sonobuoys" (congegni-sonar sganciati dall'elicottero) e segnali luminosi.

Per allenare l'addetto ai sistemi-radar (il terzo membro dell'equipaggio) il simulatore può anche generare aerei nemici, navi, sottomarini, segnalazioni radar con gli annessi rilievi sonori.

Tutte le operazioni sono osservate e controllate da un gruppo di istruttori che sie-

**Il simulatore non è molto aereodinamico quando è visto dall'esterno, ma dentro è una vera meraviglia elettronica.**

dono ai pannelli di comando posti all'esterno del simulatore e sorvegliano il tutto su tre monitors.

Più di quaranta difficoltà diverse possono essere inserite di volta in volta nella simulazione e così, quando l'equipaggio che si sta allenando crede di tenere tutto sotto controllo, gli istruttori si divertono a fare apparire MIG nemici che schizzano nell'aria, missili anti-aerei, incendi e tanti altri disastri.

Quando una di queste cose avviene la situazione può precipitare rapidamente: luci che lampeggiano campanelli di allarme che suonano, vibrazioni, effetti in tutto e per tutto simili alle condizioni di un vero elicottero in panne.

Con un po' di lavoro di programmazione possono anche essere riprodotti ben tredici obiettivi simulati, di cui ben quattro sono aerei, tre sottomarini e sei navi di superficie: l'operatore-radr avrà bisogno di un bel po' di pillole per il mal di testa!

Per finire con un ultimo tocco di realismo, se l'equipaggio fa atterrare l'S2 in mare la cabina comincia a dondolarsi come se fosse veramente adagiato sulla superficie dell'oceano.

La prima volta che sono andato a fare un "giro" sul simulatore sono stato abbastanza intelligente da andarci come passeggero, seduto al posto del co-pilota per osservare il Tenente istruttore Mike Hoyt che effettuava le operazioni.

Per permettermi di abituarmi, gli operatori avevano impostato lo scenario iniziale proprio nei dintorni della Base Aereonavale di San Diego.

In un attimo ci siamo subito ritrovati sulla pista di atterraggio della base nel bel mezzo della notte. A proposito, tutte le operazioni sono effettuate in ambiente notturno, sia perché in questo modo i dati sui nastri non devono essere troppo dettagliati, sia per risparmiare un bel po' sui costi. Oltre a ciò la Marina pensa anche che se i suoi equipaggi sono capaci di effettuare le operazioni in condizioni notturne, il volo durante il giorno diventerà un gioco da ragazzi.

Dopo aver riscaldato il motore ed aver ricevuto il "tutto OK" dalla Torre di Controllo abbiamo cominciato ad alzarci in volo molto lentamente, spostando un po' il muso dell'elicottero verso il basso, con il costante rumore delle pale in sottofondo.

A quel punto avevo quasi bisogno di un po' di pillole per il mar d'aria!

Gradualmente abbiamo poi aumentato la velocità e l'altitudine per lasciarci dietro alle spalle la Base.

Dalla parte del mio portello potevo distintamente scorgere Coronado e San Diego che brillavano nella notte, ma la cosa più sorprendente è che c'era anche il ponte della baia di Coronado, quello che congiunge le penisole con San Diego, distintamente visibili e assai ben illuminato.

Dopo aver fatto un paio di giri nei paraggi del cielo di San Diego, il Tenente Hoyt mi ha anche mostrato come si manovra l'elicottero. Dopo aver premuto il pedale di sinistra, manovrando un po' la leva abbiamo cominciato ad andare su e giù e tutto intorno.

Mi chiedevo nel frattempo fino a quanto potesse essere sofisticato l'effetto grafico dell'esterno, e così gli ho chiesto cosa sarebbe successo se avessimo puntato verso uno degli edifici che apparivano sul lungomare di Coronado. Maledizione alla mia boccaccia, con un sorriso maligno sulle labbra il mio pilota aveva già cominciato a puntare verso l'edificio più vicino.

Bene, so perfettamente che era solo un simulatore, che eravamo a terra (o perlomeno a pochi metri di altezza sospesi su trampoli) e che l'immagine dell'esterno era riprodotta dal computer ma, gente, più lo stabile si avvicinava, più continuavo a sudare freddo.

Wow, quando siamo arrivati al punto di impatto con il duro cemento abbiamo semplicemente continuato a volare attraverso la parete. Niente di particolare dunque, salvo qualche brividino alla mia spina dorsale. Dopo una virata piuttosto stretta il Tenente Hoyt ha cominciato poi a puntare verso le luci del ponte della Baia, per volare all'altezza del suolo.

Meno male che non c'erano automobili per la strada, quella notte!

A quel punto gli operatori all'esterno avevano cambiato i parametri dello scenario e San Diego era scomparsa. Ora, in distanza, immersi in un oceano di oscurità, potevamo vedere la sagoma illuminata di una porta-aerei che ci stava aspettando per l'atterraggio.

Lentamente, ci siamo avvicinati. Quando ho chiesto al pilota com esarebbe stata la porta-aerei vista in prospettiva frontale sono stato obbligato a sorbirmi uno splendido giro di 360 gradi della nave ad una altezza di 50 piedi solamente.

Poi siamo atterrati, molto dolcemente, per poi ripartire subito dopo verso una fregata.

L'operazione questa volta era un po' più difficile, perché la pista di atterraggio per elicotteri di una fregata è assai più piccola di quelle di una porta-aerei. Proseguendo fino ad arrivare a lato di uno dei due fianchi della nave, abbiamo poi completato la manovra e siamo atterrati.

Affascinante. Bene, grazie mille ragazzi e arrivederci. Come? Volete che Io provi a volare con questo affare?!

"Certo" — mi sono detto — "sarà un gioco da ragazzi". Durante tutta la mia carriera professionale ho fatto le cose più assurde di questo mondo, perché mai avrei dovuto cambiare proprio allora?

Una rapida pressione sui pulsanti ed eravamo ritornati alla Base di San Diego, fermi sulla pista. Ho acceso le turbine, premuto sulla leva del gas e ho cominciato a muovermi sulla pista. Proprio un gioco da ragazzi. Hey, ma quel dannato affare cominciava ad impennarsi e a scuotersi come se fossimo stati in una lavatrice. "Sto andando troppo piano?" — gli domando.

"Più gas, amico — mi risponde —, fallo inclinare un poco di più".

Dopo un po' grazie a Dio i sussulti si erano calmati e già cominciavamo a guadagnare velocità.

Come ho già detto, niente di difficile... Tutto era OK e stavo volando in linea retta aumentando progressivamenre la spinta.

Il Tenente Hoyt continuava a ricordarmi di guardare gli strumenti. "Cosa vuol dire 'guarda gli strumenti'" — mi domandavo — "sono troppo occupato a volare. Cosa vuole che faccia, che mi metta a guardare gli strumenti o che guardi piuttosto dove sto andanto?!"

Ai 500 piedi di altezza, ho richiamato un po' l'elicottero verso destra e abbiamo incominciato ad attraversare l'Oceano Pacifico in assoluta tranquillità.

"Ma chi credono di prendere in giro — mi dicevo — far volare questo 'coso' è proprio una sciocchezza!"

Ora due F-14 Tomcat ci stavamo sorpassando nella notte. Era bello sapere di avere una copertura aerea così potente. "Hey ragazzi, tornate indietro, dove diavolo state andanto?". Persi di vista i due aerei, una piccola striscia era apparsa all'orizzonte. Un MIG!? Zoom! Un areo nemico ci stava già ronzando intorno. Il radar nel frattempo aveva localizzato un sottomarino in superficie. Amico o nemico? Diavolo, stavo ancora tentando di identificarlo e l'elicottero già cominciava a vibrare vistosamente. Eravamo stati colpiti! Le luci di segnalazione di fuoco a bordo stavano lampeggiando freneticamente.

"Schiaccia i pulsanti degli estintori!" mi dice Hiyt. Schiaccia i pulsanti degli estintori?! Ma non so neanche dove sono?! Un missile nemico ci stava venendo addosso. Bazzecole. Stavamo andando giù, ragazzi, ognuno per sé e Dio per tutti.

Le luci lampeggiavano, le campane di allarme suonavano convulsamente e quel dannato affare stava traballando così tanto che mi domando come abbia fatto a non sbalzarci dal seggiolino.

Me la stavo già vedendo brutta ma fortunatamente tutto quanto si stava già fermando.

Quando il portello posteriore si è aperto ho potuto vedete tutto il gruppo dei tecnici esterni che mi guardavano ammiccanti facendo tutto il possibile per trattenere le risate.

Okay gente, è solo un simulatore e probabilmente mi prenderete per matto, ma vrei voluto vedervi, al mio posto!

È possibile che i jets supersonici e *Ms. Pac-man* riescano a convivere pacificamente? È vero che degli uomini che notte e giorno lavorano con apparecchiature militari ad alta tecnologia nei momenti liberi riescono a divertirsi sparando raggi lasers a folte schiere di alieni? Bene, se i joysticks consunti dei giochi da bar che abbiamo visto sulle navi della Marina non ci hanno tratto in inganno la risposta è sicuramente "sì".
Forse uno degli esempi migliori di questo strano connubio tra lavoro e divertimento elettronico può essere offerto da una delle porta-aerei della Marina degli Stati Uniti.
Un semplice sguardo ad una qualsiasi portaerei basta a farvi capire che si tratta della più potente nave di superficie del mondo. Lunga più di 1.000 piedi e con più di 5.000 uomini che lavorano al suo interno, la porta-aerei è una vera e propria città galleggiante, pronta a difendere gli interessi della nazione che rappresenta anche nei più remoti angoli del globo; certamente non deve essere piacevole averne parcheggiata una nei dintorni, specie se appartiene ad una nazione nemica.
I nemici dello zio Sam poi dovrebbero avere più paura di una porta-aerei americana che di tutte le astronavi ribelli di Darth Vader dei films di Guerre Stellari!
Una sola di queste navi (l'America ne ha più di una dozzina) può portare un centinaio di aerei, e ciascuno di essi è attrezzato per difendere le altre navi, per scovare e distruggere i sottomarini e per

Un marinaio passa il tempo ad un gioco

**La portaerei americana Constellation offre al suo equipaggio tutti i comforts che potrebbe trovare a terra, anche una sala giochi!**

# THE FLAT-TOP

offrire un'adeguata copertura aerea ai mezzi terrestri.

Eppure laggiù, nelle viscere di questo potentissimo mezzo navale, sotto al ponte di volo ed oltrepassate le stanze dei computers e dei radars, vicino alla poppa e proprio dalla parte opposta alle macchine distributrici della Coca-Cola, arrivano ben strani rumori.

Si tratta di suoni assai familiari per chiunque non sa resistere alla tentazione di una sala giochi non appena ha una monetina in tasca: è il suono di *Galaxian* e di *Centipede*, di *Missile Command* e di *Berzerk*. Siamo al cospetto di una piccola sala giochi nel bel mezzo dell'Oceano. Dimenticate subito però le pareti colorate e le luci soffuse, perché qui potrete trovare solo

Questa non è una simulazione, è un vero jet sul ponte della Constellation!

# ARCADE

## UNA SALA GIOCHI IN MEZZO AL MARE

**Un uomo della nave si diverte a Berzerk in uno degli spazi riservati ai videogames**

monotoni muri grigi e freddi pavimenti di vinile.

Le macchine poi sono rigidamente disposte nella loro piccola area riservata.

In una nave di combattimento ogni cosa deve essere posta in luoghi di sicurezza e deve sempre stare al suo posto, affinché una tempesta od un possibile attacco nemico non la facciano torolare qua e là per tutta la nave.

È altrettanto ragionevole poi che, in una nave che deve essere operativa 24 ore su 24, i giochi da bar stiano in un posto ben determinato, anche perché mentre qualcuno si diverte, altri lavorano. È così possibile che nello stesso momento in cui un jet viene catapultato nel cielo blu, cinque ponti più sotto un marinaio stia cancellando una truppa di alieni dallo schermo.

"Dà ai ragazzi una nuova opportunità di impiegare il tempo libero" — ci spiega il Guardamarina Rob Raine, ufficiale addetto alle pubbliche relazioni sulla porta-aerei Constellation. "Hanno sempre giocato ai videogames sin dai tempi della scuola" — continua — "perché non dovrebbero farlo anche qui?".

Sulla Constellation le possibilità di giocare sono offerte da Galaxian, Centipede, Missile Command, Tempest, Super Cobra, Berzerk e da un paio di Asteroids. Come tutte le sale giochi che si rispettano, anche qui ci sono regole ben precise da osservare. Nessuno verrà a controllare probabilmente se siete davvero a scuola oppure abbiate "bigiato", ma qui è molto meglio non farsi pescare a giocare durante le ore di lavoro.

È proibito fumare, ma anche bere e mangiare, e la ragione di questi ultimi due divieti ci viene spiegata dagli uomini addetti alle manutenzioni. "Dobbiamo ripararci i giochi da soli" — spiega il marinaio Jonnie Tapia.

"Quando sei in mezzo all'oceano devi essere completamente auto-sufficiente."

Sapere dunque che chiunque giochi a un video-game può diventare, nei momenti liberi, anche un addetto alla loro riparazione rende così gli uomini molto più cauti nell'uso delle macchine. Oltre a questo c'è un altro vantaggio non trascurabile.

Tutte le monetine che cascano, per una ragione o per l'altra, dentro ad uno dei giochi tornano poi in possesso degli addetti ai "Servizi Speciali".

**Un caccia atterra sul ponte di volo**

I Servizi Speciali, che si occupano anche dei films, della rete radio-televisiva, delle distributrici di bibite e di tutto ciò che può essere considerato "divertimento" a bordo, reinvestono poi il denaro in altri apparecchi.

Questo vuol dire in sostanza che possono essere acquistati nuovi giochi, nei limiti del possibile, senza che per questo le tasche dei contribuenti debbano privarsi di altro denaro.

A seconda delle navi, il numero di giochi può variare da alcuni soltanto a vere e proprie file di macchine, assai suggestive da vedere.

Un bell'esempio di una portaerei ben fornita in questo senso, ci hanno detto, è la U.S.S. Midway, di stanza in Giappone.

"Riescono ad avere i nuovi giochi direttamente dai produttori giapponesi non appena vengono messi in commercio" — ci ha detto un marinaio con un pizzico di invidia.

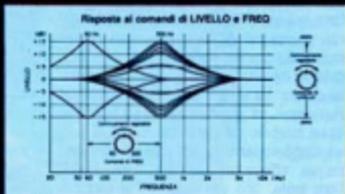
Il futuro dei videogames a bordo delle navi sembra dunque essere piuttosto brillante, e del resto non c'è ora del giorno in cui queste piccole sale-giochi non siano discretamente affollate.

Ora che sapete che l'installazione dei giochi da bar sulle navi della marina sta facendo sempre più proseliti, se mai vi capiterà di poter visitare uno di questi colossi del mare, quando qualcuno chiederà dov'è la sala giochi potrete rispondere: "Due ponti più in basso, a sinistra, vicino alle macchinette delle bibite!".

# V-2RX, V-4RX: GLI UNICI CON EQUALIZZATORE PARAMETRICO.

Ecco l'esclusiva novità che la TEAC presenta sui suoi nuovi registratori V-2RX e V-4RX:
• Un controllo totale e preciso sulle basse frequenze con punto di intervento tra 60 e 500 Hz con l'attenuazione o esaltazione di ± 15 dB. • L'equalizzatore è attivabile durante la registrazione e la riproduzione o solo in riproduzione e permette di regolare la curva di risposta in funzione delle condizioni di riascolto, o delle caratteristiche del brano stesso. • Riduttore di rumore DBX: il più efficace, affidabile e trasparente circuito di soppressione dei fruscii e di controllo della dinamica. Presente anche la posizione DISC per registrare i dischi codificati DBX. • Alta tecnologia nelle testine: due in cobalto amorfo sul V-4RX, tre in permalloy sul V-2RX, rappresentano - a due livelli diversi - la medesima tecnologia avanzata. • Due motori a controllo logico: dolce e accurato sistema di trasporto per la massima fedeltà della riproduzione e sicurezza del nastro. • Contanastro digitale a microprocessore: consente la lettura istantanea del tempo di nastro fruito. • Memoria operativa: funzioni di arresto, ripetizione e lettura memorizzabili per la più flessibile personalizzazione del programma d'ascolto. • Sul V-2RX esiste anche la regolazione fine del Bias.

TEAC®

A DIVISION OF

# The Home

## IL CASINÒ ELETTRONICO

Entrate, signori e signore! Puntate le vostre fiches! La ruota della fortuna sta girando, e chissà dove si fermerà...

Fin dai primordi della storia l'umanità ha posseduto quella indefinibile scintilla che ci spinge a cercare emozioni, osare, rischiare tutto ciò che possediamo per una labile speranza di vittoria. È questa la molla che ci fece abbandonare la assicurante oscurità dei rami per andare a cercare cibo più abbondante tra i pericoli della giungla. Fu la brama di ricchezza a far intraprendere a Colombo la sua traversata, quella stessa speranza che dopo pochi anni spingerà sulle sue orme milioni di persone.

Molte tra le più rischiose esplorazioni furono ispirate da simili moventi, e questa continua ricerca dell'avventura è la stessa molla che attira quotidianamente tante persone intorno ai tavoli da gioco.

Le origini del gioco d'azzardo di perdono nella notte dei tempi, e se ne ha notizia fino dal primo apparire di resoconti scritti. Non deve perciò destare sorpresa che un'attività così popolare sia stata tra le prime a subire l'impatto delle tecnologie più recenti. Ben difficilmente in una casa manca un mazzo di carte o un paio di dadi. Prima che l'elettronica modificasse tutte le nostre abitudini nel settore dei giochi, il compito di trasferire nelle nostre case il fascino del gioco d'azzardo era affidato a dipositivi meccanici. Piccole "slot-machines" da tavolo, alimentate a batteria, riuscivano ad attrarre per ore l'interesse quasi morboso del giocatore. Anche al giorno d;oggi apparecchi del genere conservano un affezionato pubblico. Perché no? Dopo tutto, fino agli anni '80 si trattava degli unici giocattoli appositamente progettati per gli adulti.

Una volta iniziata l'era dei giochi elettronici i produttori non hanno tardato a mettersi al passo con i tempi per quanto riguarda i giochi d;azzardo. Dapprima vennero le calcolatrici tascabili che permettevano di simulare alcuni giochi con le carte. Uno dei Primi dispositivi del genere L'ENTERPREX. Poteva giocare abbastanza bene a blackjack e consentiva di sfruttare tutte le caratteristiche del gioco oltre ad offrire tutte le funzioni tipiche di una calcolatrice. Un paio di anni più tardi la Takatoku Toys lanciava il PLAY MATCH. Oltre ad essere un preciso orologio questa piccola meraviglia da tasca sapeva

# Video Casino

giocare a poker e blackJack. Oggi, nel 1983, il mercato offre un'infinità di dispositivi abilissimi nel trasportare nelle nostre case ogni varietà di giochi d'azzardo, sia in formato tascabile che da tavolo.

Dopo aver superato le difficoltà relative alla programmazione dei giochi d'azzardo naturalmente i progettisti si preoccuparono di aggiungere elementi di attrazione visiva, creando così i moderni videogiochi elettronici. Persino i casinò di Las Vegas e Atlantic City hanno risentito gli effetti di questo boom del gioco elettronico. Ora i giocatori possono sfidare versioni computerizzate di Poker, blacJack e "kemo" (una specie di tombola assai in voga nelle case da gioco statunitensi, NdT), e le tradizionali slot-machines meccaniche vengono gradualmente rimpiazzate dalle loro evoluzioni elettroniche con video incorporato.

È tuttavia nel settore demostico che la tecnologie elettroniche hanno fatto il loro ingresso più massiccio e spettacolare. Se amate il sottile brivido del gioco d'azzardo ma non avete nessuna voglia di rischiare i vostri sudati risparmi il mercato vi offre un'ampia gamma di videogiochi e programmi per personal computer, permettendovi di ricreare fedelmente l'atmosfera de più famosi tavoli verdi.

**POKER E BLACKJACK**

Se la vostra passione si chiama Poker o blackJack potete veramente dirvi fortunati. Virtualmente ogni sistema dispone di una o più versioni di questi due classici giochi.

CASINÒ una cartuccia compatibile con il sistema VCS della Atari, prevede fino a quattro giocatori per blackjack e poker, oltre alla possibilità di giocare in solitario. Il blackjack contempla tutte le regole più usuali, con il computer nel ruolo di mazziere. Il poker è a 5 carte, ognuna della quali viene distribuita individualmente mentre l'opzione "solitario" vi consente

di guidare contemporaneamente fino a dodici giocatori.

La cartuccia LAS VEGAS POKER & BLACKJACK, prodotta dalla Mattel per l'Intellevision mette uno o due giocatori a confronto con un croupier dagli occhi sfuggenti. Il mazziere comunica con gli avversari per mezzo di frasi "a fumetti", con le quali chiede ad esempio l'ammontare di una puntata o del capitale iniziale, o informa lo sfortunato rimasto "al verde". Il blackjack prevede tutte le regole classiche tranne lo "split" (la possibilità di giocare contemporaneamente due mani differenti, consentita solo in determinati casi, Ndt). Il Poker può venire giocato secondo numerose regole (5 o 7 carte, alcune delle quali eventualmente socperte) e i giocatori possono puntare, cambiare le carte, rilanciare o "vedere" l'avversario.

INTELLIVISION POKER/BLACKJACK

LAS VEGAS BLACKJACK è destinato ai possessori di un Videopac Philips, ed è previsto per uno o due giocatori contro il computer che fa da mazziere. La grafica è scarna, ma il programma appare progettato con molte accuratezza. Tra l'altro viene fatto un uso assai intelligente della tastiera per impostare le puntate e scegliere tra le varie pozioni a disposizione.

Un gioco d'azzardo è disponibile anche per l' Astrocade il BLACKJACK/POKER/ACEY-DEUCEY 5200 presenta tre giochi in una singola cartuccia. Il blackjack può venire giocato da un massimo di quattro persone, e contempla tutte le regole classiche. l'Acey-Deucey, pure previsto per un limite di quattro avversari, consiste nello scommettere se la carta estratta dal computer avrà un valore intermedio tra le due carte distribuite ad ognuno. Il poker (da due a quattro persone) è presente nella versione standard (per gli U.S.A. NdT) a 5 carte con lo scarto fino a 8 carte. Il mazziere non appare sullo schermo, e le carte rosse e nere vengono presentate su uno sfondo verde.

Il BLACKJACK & POKER di Ken Uston è di prossima pubblicizzazione per il Colceo-Vision. Ken Uston è il giocatore professionista che venne espulso dalle case da gioco del New Jersey e del Nevada a causa delle

# Video Casino

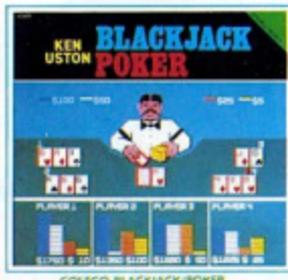
continue vincite, fino a quando una sentenza della Corte Suprema non gli diede ragione consentendogli così di riprendere l'attività. Ken ha aiutato la Coleco a sviluppare questo avanzatissimo programma, che promette perciò di saper inpegnare anche il giocatore più incallito. La grafica è eccezionale, con le carte distribuite ai giocatori (da uno a quattro) da un croupier di impressionante realismo.

I possessori di personal computer non devono sentirsi esclusi. Letteralmente ogni macchina ha disponibili programmi riguardanti giochi d'azzardo.

La Commodore PRODUCE BLACKJACK per il VIC-20, per uno o due giocatori, che contempla tutte le regole standard. È anche prevista la possibilità di abbandonare una mano senza speranza, perdendo così solo la metà delle puntata effettuata.

THE BLACKJACK CORCH, per il TRS-80, non solo insegna i principi del gioco ma anche come imparare a contare le carte! Il "conteggio delle carte" è una controversia tecnica di gioco cista come il fumo negli occhi dai casinò, che consente di spostare le probabilità in favore del giocatore. Non solo questa cartuccia vi introduce al lato strategico del blackjack, ma fornisce anche un metodo per stimare i miglioramenti della vostra abilità di gioco.

Se siete seriamente intenzionati ad imparare la tecnica del blackjack provate a dare un'occhiata a BLACKJACK STRATEGY, prodotto dalla Soft Images per l'Aplle II. Questo programma progettato da Norman J.Wazanek e ad insegnarne i principali "trucchi" gioca anche in modo veramente superbo. Un passo dopo l'altro, siate principianti o già esperti, verrete condotti a possedere l'abilità di un vero e proprio giocatore professionista.

Sempre dalla Commodore viene il POKER per il VIC-20. Potete puntare fino a cinque dollari sulle vostre carte, e una caratteristica unica e rappresentata dall'immediata visualizzazione sullo schermo delle vincite possibili con le varie combinazioni.

COLECO BLACKJACK/POKER

La Dynacomp produce POKER PARTY in versioni compatibili con vari sistemi. Que-

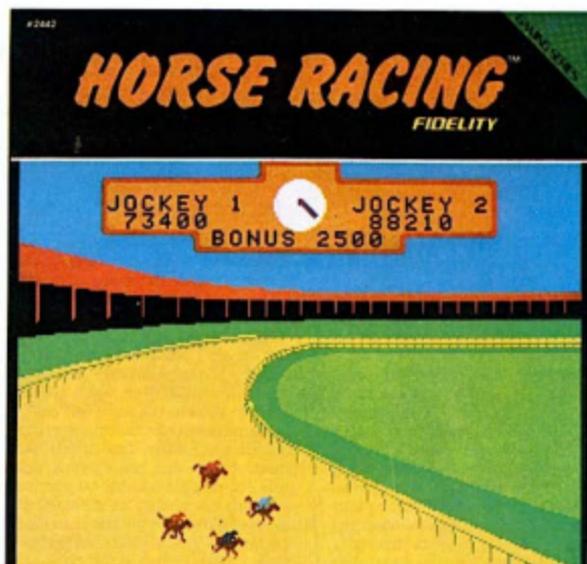
INTELLIVISION ROYAL DEALER

sto programma vi oppone a sette avversari controllati dal computer, ognuno con una diversa strategia di gioco, ciascuno dei giocatori mostra tendenza più o meno accentuate a "bluffare" o preferire giochi meno rischiosi, e tali differenti personalità vengono sempre più allo scoperto mano a mano che il gioco prosegue.

Se cercate il gioco d'azzardo elettronico in formato tascabile, provate la calcolatrice SL-731 della Casio a batterie solari che vi permette di cimentarvi a blackjack o a poker con un mazzo di 53 carte (52 e un Jolly) la macchina si occupa del calcolo delle vincite e delle perdite.

## ROULETTE

Se le vostre preferenze vanno alla "ruota della fortuna" e siete possessori di un Intellivision, il LAS VEGAS ROULETTE della Mattel è ciò che fa per voi. Questa cartuccia permette ad uno o due giocatori di partire con una somma che può raggiungere i

9999 dollari. Tuttavia, poiché questo è il massimo numero rappresentabile dal computer, è consigliabile iniziare con un capitale inferiore per permettere la regolare registrazione delle vincite. La classica ruota è qui sostituita da da una striscia numerata che scorre orizzontalmente nella parte superiore dello schermo. Il tavolo da gioco visto dall'alto, è stato riprodotto abbastanza fedelmente.

Per l'Apple II la Datamost distribuisce CASINÒ, che simula roulette, Poker, blackjack, baccarat e Keno. All'inizio del gioco il programma vi dà il benvenuto al Golden Apple Casinò suonando il ragtime di Scott Joplin reso celebre dal film "La stangata". Gentilmente il computer chiede il vostro nome, invitandovi poi a tentare la fortuna ad uno dei cinque giochi disponibili. Sia che vinciate sia che perdiate la musica accompagna ognuna delle simulazioni, tutte ottimamente progettate.

INTELLIVISION ROULETTE

## SLOT-MACHINES

Il mercato offre un buon numero di simulazioni di slot-machines. Si tratta infatti del modo migliore per lasciarsi attrarre dal fascino dei numeri che girano corticosamente senza dover spendere un soldo.

La Atari produce SLOT-MACHINE per il VCS, per uno o due giocatori e con due differenti modalità di gioco. Potete continuare a giocare fino all'esaurimento della vostra riserva di monete mentre tentate di allineare dietro le finestrelle tre oggetti uguali, la grafica, non particolarmente spettacolare, è comunque ad un livello dignitoso.

Per il Videopac la Philips offre CASINÒ SLOT-MACHINES, la cartuccia permette ai giocatori (da uno a quattro) di sfidare a turno il "bandito con un braccio solo". Ciliegine, arance e campanelle ruotano velocissime, e le combinazioni vincenti vengono pagate automaticamente. Un simpatico particolare consiste nelle rappresentazioni del-

# Video Casino

le monete che escono dalla slot-machine per andare ad aggiungersi al totale del fortunato vincitore.

La versione di SLOT-MACHINE per il VIC-20 è un eccellente gioco ad alta risoluzione grafica, comprendente una simulazione sullo schermo della fessura nella quale infilare le vostre monete.

C'è qualcosa di nuovo anche nel campo delle slot-machines portatili. Il prodotto tascabile della Bandal, LAS VEGAS, ha tutte le caratteristiche che potreste attendervi da un ottimo gioco di questa dimensioni. L'omino sullo schermo esplora il pavimento del casinò con l'obiettivo di raccogliere le monete perse dai giocatori disattenti. Una volta raggiunti i 1000 punti lo schermo cambia. Il personaggio è ora alle prese con una vera e propria slot-machine nel tentativo di guadagnare dei punti addozionali. Premendo il pulsante laterale si frma la corsa dei tre numeri e non riuscendo a bloccarne tre uguali è necessario tornare al casinò per raccogliere ulteriori monetine.

## CORSE DI CAVALLI

Il casinò non è l'unico luogo dove è possibile giocare d'azzardo. Se vi piacciono gli ippodromi, trottate dal vostro rivenditore di fiducia per farvi mostrare ciò che offre il mercato in questo settore.

HORSE RACING della Matter terrà con il fiato sospeso i possessori di un Intellivision, che non potranno fare a meno di urlare per incitare il loro cavallo favorito. All'inizio i giocatori (da uno a sei) consultano le precedenti prestazioni dei c avalli sui quali scommettere. Dopo la fase delle puntate viene la gara vera e propria, nella quale due cavalli comandati dal computer ne sfidano due spronati da altrettanti giocatori. Al rischio delle puntate si accompagna così una gara di abilità. La grafica è ottima e riesce a comunicare gran parte del fascino delle corse reali. La fase delle scommesse è un po' complicata ma assai realistica, e una rapida lettura delle regole la renderà chiara anche al giocatore meno esperto.

Chi dispone di un ColecoVision può attendere la prossima distribuzione di HORSE RACING della Fidelity, che con la sua eccezionale grafica ad alta risoluzione e l'esaltante meccanica di gioco incollerà allo schermo molti appassionati.

Un ottimo programma sulle corse di cavalli è disponibile per i computer Atari della serie 400/800/1200. La C.E. Software Presenta un programma di 16 K, scritto da Jerry White e chiamato HORSE RACING, inperniato sulle scommesse. Sei cavalli sono chiamati ai cancelli di partenza per correre a ruote da 3-1 a 8-1. Di solito sono i favoriti a vincere, ma naturalme,te una puntata su di loro paga assai poco. I giocatori scommettono ed incitano i loro cavalli mentre è il computer ad occuparsi della corsa e a conteggiare le vincite e le perdite.

## ALTRI GIOCHI D'AZZARDO

In mancanza di meglio un vero scommettitore punterebbe anche sulle gocce di pioggia che scorrono sul vetro di una finestra. Fortunatamente, se possedete una console per videogiochi troverete sempre qualcosa di più eccitante su cui scommettere.

Per chi possiede un Intellivision la Mattel offre ROYAL DEALER. La grafica è eccellente, con un'ottima riproduzione di una caratteristico tavolo verde da casinò. I tre avversari sullo schermo vi guardano e sorridono mentre giocate a "hearts", "gin-rummy" (una specie di ramino, NdT) o "crazy eights".

Esiste un'ampia varietà di programmi specializzati. Per i viedogiochi domestici e i personal computer. BACCARAT, distribuito dalla Dynacomp per i computer Atari, simula fedelmente tale gioco. La Hammacher Schlemmer Produce un gioco computerizzato dotato di sintesi vocale che permette di divertirsi con tre versioni differenti di "gin rummy". Anche il bridge e disponibile per i possessori di Personal computer. La CBS Software prevede de lanciare sul mercato un'intera serie di programmi del genere, a partire da LEARN BRIDGE WITH CHARLES GOREN (Impara il bridge con...)

Anche la Datamost offre cari giochi d'azzardo per l'Apple II. SOLITAIRE & CRIBEAGE presenta due giochi di carta su un disco per sistemi da 48 K, mentre il COMPUTER GIN RUMMY delle medesima ditta vi offre la possibilità di cimentarvi in quello che è il gioco più popolare negli U.S.A.

Qualunque sia il vostro favorito gioco d'azzardo, il settore dei giochi elettronici ha la risposta che fa per voi. Il bello è che potrete giocare per giorni e giorno senza perdere una lira...

BLACKJACK STRATEGY

LA PIU' GRANDE
CATENA DI COMPUTER IN EUROPA.
3M
sinclair
SHOP
bit
primavera
olivetti
CASIO
commodore
SEIKOSHA
I PROFESSIONISTI DEL COMPUTER

## L'attacco dei cetrioli assassini!

**BURGERTIME**
**Bally/Midway**

I videogiochi che hanno per soggetto situazioni buffe, personaggi simpatici, carini e pieni di colore come un cartone animato (il genere insomma che è stato lanciato con successo per la prima volta dall'ormai leggendario Pac-Man), sono destinati ad avere un seguito piuttosto duraturo.

Oltre naturalmente al folle ingoiatore e alla sua vorace famiglia (quale sarà il prossimo, "Nonno Pac-Man"?), l'anno scorso c'è stata una vera e propria esplosione di quelli che in America vengono definiti *cute games* (giochi carini, graziosi), con i loro buffissimi personaggi, a partire da Mario di *Donkey Kong* e *Donkey Kong Junior* per arrivare a tutta la schiera di proseliti che il filone ha fatto ed i cui soggetti sono oramai diventati popolarissimi nelle sale giochi di tutto il mondo (Braccio di Ferro dove lo mettete?).

Bene, uno dei più memorabili personaggi di questi videogames è certamente il capriccioso Peter Pepper, l'eroe di *Burgertime*, l'ultimo gioco in... salita della Midway.

Il nostro campione, abbigliato di tutto punto come un grande cuoco, deve salire attraverso diversi livelli di uno strano labirinto per cercare di comporre degli hamburgers facendoli finire sui piatti posti sul fondo dello schermo, contemporaneamente evitando il tenace inseguimento di wurstels, uova marce e cetrioli assassini!

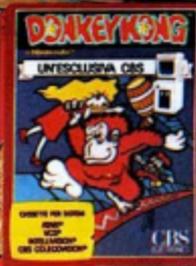
Per completare un panino il giocatore deve semplicemente fare in modo che Peter Pepper cammini sopra agli ingredienti che lo compongono, e cioè pane, carne ed insalata. Anche se la cosa non è certamente igienica è senz'altro efficace, perché quando il piccolo cuoco ha finito di passare sopra all'ingrediente, lo fa cadere al piano inferiore, sempre più vicino alla sua destinazione finale. Quando tutti gli hamburgers sono stati completati sui rispettivi piattini, il gioco si fa più difficoltoso e passa al livello successivo.

Il vero trucco qui non è di fare semplicemente cascare le parti del panino verso il basso, quanto di farle scendere mentre sotto stanno passando i vostri appetitosi avversari: se ci riuscirete potrete così eliminarli dal gioco per qualche momento e guadagnare un po' di punti extra. Ma c'è una strada ancora migliore per raggiungere lo scopo, ed è quella di riuscire a farvi seguire dai "cattivi" su di un ingrediente.

Al momento più opportuno, quando Peter Pepper avrà finito di "calpestare" il pezzo, il cibo cascherà giù con il suo prezioso carico di nemici e riuscirà, grazie al peso addizionale, a superare più di un livello. Inutile dirvi che questo metodo vi farà guadagnare ogni sorta di saporiti punti di bonus! Se il cuoco si fa intrappolare in qualche angolo può cercare di stordire gli avversari spruzzando loro in faccia uno sbuffo di pepe. Ognuno dei malefici esseri che ne ha subito l'effetto può essere così oltrepassato senza danni, ma l'azione deve essere rapida perché l'effetto del pepe è solo temporaneo. Si guadagnano dosi extra di questa preziosa arma difensiva mangiando gli oggetti di bonus che appaiono sullo schermo, nella forma di coni gelato, tazze di caffè e patatine fritte. La vostra riserva di pepe, il cui indicatore è posto in alto a destra dello schermo, va sempre tenuta sotto controllo: se vedete che scarseggia cercate di girovagare per un po' dalle parti del centro del labirinto fino a che uno degli oggetti di bonus non appare. Poi, naturalmente, aprite le ganasce! Se invece disponete di abbondanti dosi potrete anche permettervi di essere molto più aggressivi nei confronti dei nemici.

In ultima analisi però la vecchia strategia fatti-seguire-e-falli cadere resta sempre la migliore. Scegliete comunque la tattica di gioco in relazione alle circostanze del momento. Per finire devo dire che Burgertime si è decisamente meritato il gettone che ci ho speso, perché in esso c'è proprio tutto quello che si può desiderare da un videogame. La grafica è buona e si fa guardare volentieri, la musica ha il suo fascino e l'animazione dei personaggi divertente e a livello di "stato dell'arte".

In questo senso tra

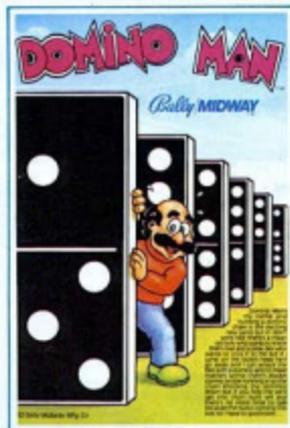
Donkey Kong: il gorilla dei barili pazzi.
CBS ELECTRONICS
Finalmente sui vostri schermi TV il gioco che fa furore: Donkey Kong, il terribile gorilla che tiene prigioniera la fidanzata di Mario sulla cima della sua fortezza d'acciaio. Fate correre Mario sulle travi, cercando di evitare i barili impazziti con cui il diabolico scimmione vuole fermarlo. Riuscirà Mario a salvare la fidanzata? CBS ELECTRONICS vi offre una scelta incredibile di grandi successi, originali americani, uno più fantastico dell'altro e tutti per tre sistemi: GORF® DONKEY KONG® WIZARD OF WOR® CARNIVAL®. Presto, buttatevi nel cuore del gioco.
IL GIOCO DIVENTA REALTÀ
DONKEYKONG
UN'ESCLUSIVA CBS
CBS
DONKEY KONG® è un marchio depositato dalla NINTENDO of America Inc. © NINTENDO of America Inc. GORF® © 1981. Bally MIDWAY Mfg. Co. Tutti i diritti riservati. WIZARD OF WOR® © 1981. Bally MIDWAY Mfg. Co. Tutti i diritti riserv
CBS Toys Divisione della CBS Inc. © CARNIVAL® è un marchio depositato dalla Sega Enterprises, Inc. © 1980 Sega Enterprises Inc. ATARI® e V.C.S.® sono marchi depositati dalla ATARI Inc. INTELLIVISION® è un marchio del

tutti gli effetti spicca il simpatico e spavaldo movimento degli hot-dogs, che avanzano dondolanti, ed il modo in cui Peter scalcia con le sue gambette per la frustrazione di essere stato preso: *very cute!* Ah, un'ultima cosa: mangiate qualcosa prima di giocarci perché poi potrebbe scapparvi la fame!

**DOMINO MAN**
**Bally/Midway**

Se la Williams è rinomata per i suoi epici giochi fantascientifici ad alta risoluzione come *Defender*, *Robotron* e *Joust* per esempio, la Bally/Midway si sta facendo rapidamente un nome nel mercato dei videogames come produttrice di quei "cute games" cui accennavamo poc'anzi, i videogames cioè carini e simpatici da vedere e da giocare.

Invece di concentrare i suoi sforzi nei giochi classici del tipo "spara e colpisci", la compagnia che verrà ricordata nella storia per aver prodotto i più bei videogames a labirinto (Pac-Man valga per tutti) sta invece sperimentando nuovi meccanismi di gioco, spesso assai poco comuni, come la fila di hamburgers in *Burgertime* e la costruzione del ponte in *Satan's Hollow*.

*Domino-Man* introduce anch'esso una variazione al comune modo di giocare, da sempre basato sui labirinti, sul giro al bersaglio, sui percorsi in salita, sulla guida di automobili e chi più ne ha più ne metta.

Il giocatore assume il ruolo di Domino-Man, un buffo personaggio baffuto e un po' calvo che deve riuscire a mettere in piedi una fila di giganteschi pezzi da Domino. L'impresa non sarebbe poi troppo difficile se il nostro eroe non avesse scelto per teatro della sua impresa proprio l'affollatissima strada di una città. Il povero Domino-Man deve correre avanti e indietro per tutto lo schermo cercando di mettere in piedi ogni pezzo in un posto contrassegnato da una fila di puntini neri, mentre i pedoni nel frattempo camminano su e giù per il campo di gioco senza neanche pensare a dove mettono i piedi, magari sopra a uno degli elementi del Domino (cosa che fa perdere irrimediabilmente una vita all'omino). I pedoni comunque non sono certo l'unico problema del nostro simpatico personaggio, perché periodicamente compare un'ape assassina che non vuole altro che la sua testa. Schiacciatela prima che vi freghi!

Come se ciò non bastasse, potrebbe non esserci il classico bullo del quartiere? Costui è un vero prepotente ed è almeno due volte più grosso di Domino-Man. Quando compare la prima cosa che fa è andare verso il pezzo di Domino che gli è più vicino. Dal momento che non c'è modo di sbarrargli la strada non avrete altra scelta che dirigere il vostro campione verso i pezzi adocchiati dal bullo e di portarli via prima che lui ve li butti giù.

Naturalmente, il momento più bello di ogni partita, per tutti i giocatori, è quello in cui si riesce finalmente a completare lo schermo, in questo caso quando riuscirete a mettere in piedi un'intera fila di pezzi.

A questo punto il computer vi offre l'opzione di buttare giù tutti i pezzi per passare allo schermo successivo o di continuare a giocare nella speranza di raggiungere il bonus. Sebbene questo gioco non sia propriamente adatto ai giocatori più frenetici e "schizzati", siamo certi che si farà rapidamente il suo piccolo seguiti di fedelissimi.

Se volete provarlo, soffermatevi a leggere le istruzioni prima di cominciare, ne avrete tutto il tempo dopo avere inserito la moneta e prima di scegliere il numero dei giocatori: Domino-Man è veramente facile da imparare, ma tutto sarà più difficile se non conoscete almeno le sue regole fondamentali. C'è un'altra piccola cosa inclusa nel gioco che può essere assai piacevole o... altrettanto irritante! Alla fine della partita sullo schermo lampeggia una piccola poesia che valuta la vostra prestazione.

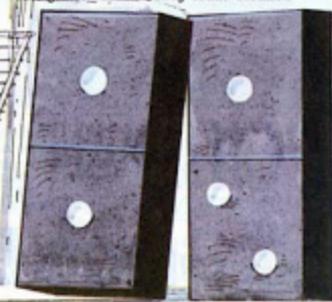
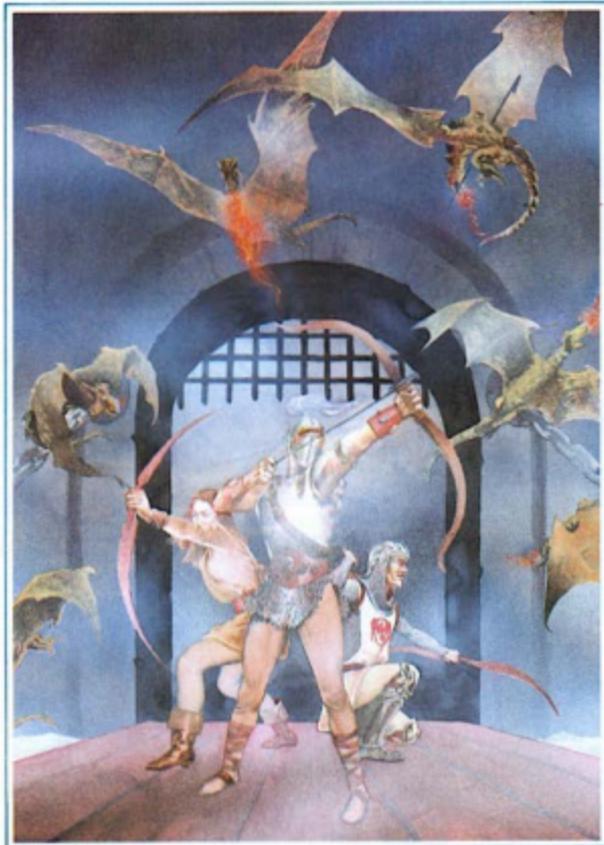
Per esempio, alla fine della mia mi è stato riservato:

*"Roses are red*
*Or so goes the verse*
*You set up 52 —*
*you could have done worse."*

In Italiano suona pressapoco: "Le Rose sono rosse/o almeno così è il verso/Nei ha messi su 52/Ma avresti potuto fare di più."

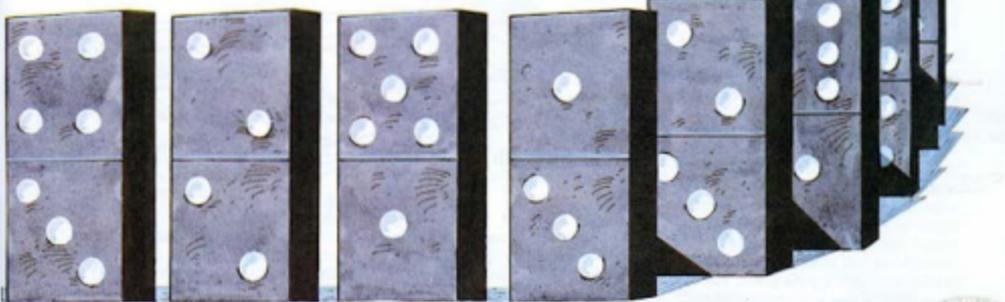
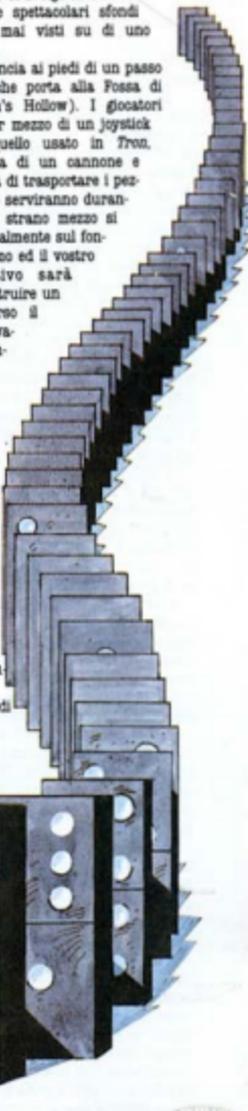
Ovviamente qualcuno alla Midway deve avere l'animo poetico. Per conto mio questa specie di video-pentametro da solo non vale più di due bit.

**SATAN'S HOLLOW**
**Bally/Midway**

Proprio mentre stavamo pensando che i "cute games" della Midway erano destinati

ad invadere le sale giochi, la stessa Compagnia, che pure è una leader del filone, ha invece riscoperto il vecchio stile dei giochi come *Space Invaders* e *Galaxians*.

*Satan's Hollow* trasporta il giocatore in un mondo pieno di diavoli e di demoni, e l'azione si svolge in uno dei più infernali e spettacolari sfondi che si siano mai visti su di uno schermo video.

Il gioco comincia ai piedi di un passo di montagna che porta alla Fossa di Satana (Satan's Hollow). I giocatori controllano, per mezzo di un joystick del tipo di quello usato in *Tron*, un'arma dotata di un cannone e della possibilità di trasportare i pezzi di ponte che serviranno durante il gioco. Lo strano mezzo si sposta orizzontalmente sul fondo dello schermo ed il vostro primo obiettivo sarà appunto di costruire un ponte attraverso il passo per arrivare alla Fossa infernale ed ingaggiare la battaglia finale con il Principe delle Tenebre in persona.

Il vostro mortale nemico però non vi permetterà di arrivarci tanto facilmente, e così ha provveduto ad inviarvi intere schiere di

INSERT COIN HERE

uccellacci infernali con cui dovrete ingaggiare battaglia e di cui dovrete assolutamente evitare le micidiali fiamme che emettono.

I demoniaci esseri volano avanti e indietro per tutto lo schermo in formazioni molto compatte, ma voi potrete difendervi assai efficacemente, anche nelle situazioni disperate, usando magari il pulsante che aziona lo scudo di protezione intorno alla vostra arma, anche se l'effetto è di breve durata. Ogni volta che un uccellaccio viene colpito e scompare, automaticamente apparirà sul fondo del lato sinistro del video un segmento del ponte che dovete costruire.

Per riuscire a raccoglierlo dovrete passarci sopra con la vostra arma e successivamente portarlo verso il lato destro dello schermo, dove andrà a formare un pezzo del ponte che state edificando. Ricordate però che ogni volta che avete fatto centro appare un segmento solamente se quello precedente è stato spostato ed è già parte del ponte.

Se tutti i demoni alati sono stati sconfitti arriverà a sfidarvi la testa di un diavolo, che prenderà a sputare fuoco e fiamme in direzione del vostro cannone. Fate bene attenzione a questa malefica creatura perché contro le sue fiammate neppure lo scudo di protezione potrà aiutarvi.

Quando il ponte è stato completato potrete oltrepassare la montagna, e qui il giocatore avrà finalmente la possibilità di giocare le sue carte con Satana in persona.

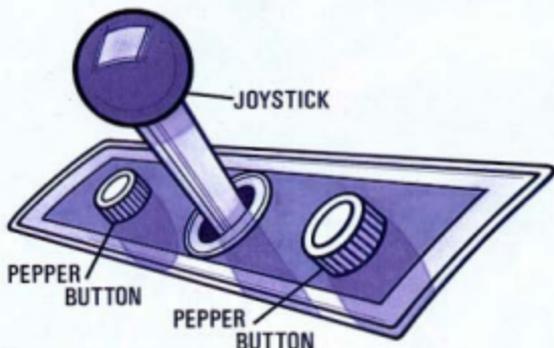
I giocatori naturalmente si aspettano che dopo una prima parte così eclatante, ricca di effetti grafici e di varietà di azione, il conflitto finale contro un così degno avversario sarà anche più bello. Sfortunatamente le loro speranze andranno deluse, perché il vero divertimento finisce con la prima parte.

Satana infatti si rivela solo una formalità, ed è disegnato piuttosto rozzamente mentre vi lancia addosso i suoi forconi: pensate che la sua figura sembrerebbe graficamente grezza anche in un qualsiasi videogame domestico!

Satan's Holow avrebbe potuto essere uno dei migliori giochi dell'anno, perché la prima parte è davvero bella, con i suoi magnifici effetti ed il suo meccanismo di azione perfetto. Se il secondo schermo insomma fosse stato buono quanto il primo francamente non si sarebbe potuto volere di più. Comunque, a parte questo, resta un bel prodotto, e merita la vostra attenzione.

# BURGERTIME

**COME SI GIOCA**

JOYSTICK
PEPPER BUTTON
PEPPER BUTTON

Dopo aver selezionato il numero di giocatori, dovete usare il joystick per muovere Peter Pepper su e giù per le scale e per farlo camminare sopra ai panini, all'insalata e ai pezzi di carne. Premete il *Pepper Button* per stordire i vostri appetitosi avversari. Il pepe viene soffiato nella direzione cui Peter è rivolto, ed anche verso l'alto o verso il basso. State molto attenti alle dosi che vi rimangono controllando l'indicatore in alto allo schermo.

# DOMINO MAN

**COME SI GIOCA**

Dopo aver selezionato il numero di giocatori dovrete usare il joystick per controllare il movimento di Domino-Man. Fatelo andare contro ai pedoni per cercare di allontanarli dai pezzi del Domino e premete lo swat button per schiacciare l'ape assassina. Per spostare un pezzo dovete passarci sopra e premere sempre lo swat button. È tutto qui, dopo tutto!

THE PLAYERS GUIDE TO
ARCADE COMBAT
GUIDA AI GIOCHI DI COMBATTIMENTO
ELECTRONIC GAMES N. 3 EDIZIONE ITALIANA

# OVER THE TOP...

## GUERRA IN TUTTO IL MONDO

Mentre la maggior parte del mondo vive aggrappata ad un precario stato di pace, il fronte dei videogiochi è tutt'altro che tranquillo. Gli schermi di tutto il pianeta rimbombano degli inconfondibili suoni di un conflitto armato.

Sia lo scenario terrestre, marino, aereo o spaziale, per ogni differente soggetto si contano almeno un paio (e spesso ben di più) di videogiochi o programmi per computer. Sia che il vostro interesse vada alle avventure fantastiche, sia che siate appassionati delle simulazioni di guerre moderne o future, vi si offre una scelta davvero ampia.

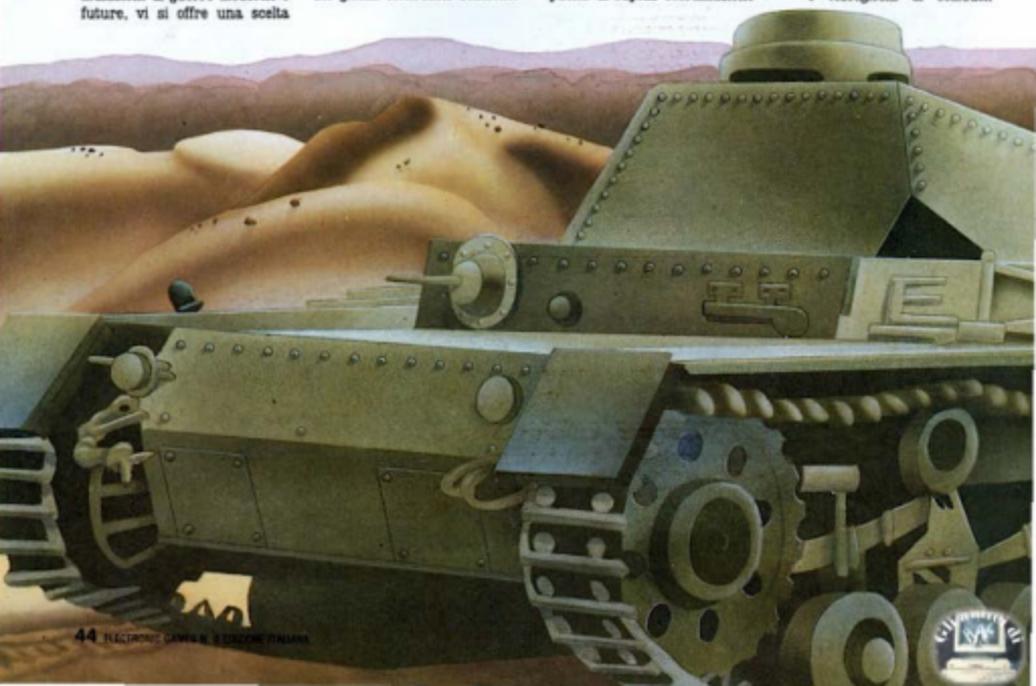
Considerata la popolarità degli scenari bellici, viene spontaneo domandarsi se ciò rifletta una particolare sanguinarietà degli appassionati di giochi elettronici. Grazie al cielo, non è questo il caso. La maggior parte dei giocatori interrogati in materia da Electronic Games non ha esibito particolari propensioni per i giochi più cruenti. Questo tipo di ambientazione attrae gli appassionati per la varietà di situazioni tattiche e strategiche da affrontare e per la generalmente raffinatissima meccanica di gioco, *non* per gli eventuali massacri e violenze.

Per quanto alcuni oppositori dei giochi elettronici sembrino avere difficoltà nell'accettare simili distinzioni, la maggior parte dei giocatori è ben consapevole della differenza che passa tra il distruggere una città sullo schermo e lo sganciare un ordigno nucleare su una metropoli reale. È lampante che sul nostro pianeta si vivrebbe meglio se tutti i conflitti militari avessero luogo sugli schermi televisivi.

## VIDEOGIOCHI CONTRO WAR-GAMES

La differenza fondamentale tra i videogiochi di combattimento e i veri e propri wargames elettronici è il ruolo giocato in ogni contesto dalla capacità di rapida coordinazione manuale e visiva. Ambedue i tipi di scenario militare hanno i propri sostenitori (non è raro l'appassionato di entrambi i sistemi di simulazione), ma si tratta di approcci completamente differenti alla simulazione bellica.

Il war-game elettronico pone l'accento sullo sviluppo di strategie offensive e difensive coordinate per far fronte ad ogni situazione. Frequentemente giochi del genere usano speciali regole per governare azioni quali il controllo dei comandi e la trasmissione di ordine alle truppe, ma questi programmi isolano generalmente il giocatore dal contatto diretto con i combattimenti veri e propri.

I videogiochi di combatti-

# AND INTO THE TRENCHES!

## Sulle colline e nelle trincee

mento richiedono un certo grado di strategia, ma a vincere è generalmente il giocatore che ha la destrezza fisica per trasformare un buon piatto in un trionfo sul campo. Sia che combattiate un avversario umano, uno controllato dal computer o semplicemente lo scenario stesso del programma (come in *Galaxian*, ad esempio), dovete esibire una buona coordinazione visiva e manuale e un'estrema rapidità di riflessi se volete lasciare lo schermo come vincitori.

### ARRIVANO I CARRI ARMATI

*Combat* era la cartuccia regalata dalla Atari con le prime versioni del 2600 comparse sul mercato nel 1977, e da allora l'interesse per le battaglie di carri armati non è mai diminuito (la Atari, consapevole degli enormi progressi fatti dalla tecnologia dei videogiochi domestici da quei tempi, sta preparando un nuovo gioco sulle stesse ma per la sua linea di consoles domestiche).

*Armor Battle*, prodotto dalla Mattel per l'Intellivision, è ancora uno dei migliori videogiochi tra le simulazioni di battaglie tra mezzi corazzati. Ogni comandante ha il controllo di due carri e può passare dall'uno all'altro premendo un pulsante. Non solo il terreno di gioco è dettagliatissimo, è anche piacevole a vedersi sullo schermo. Se possedete un Atari 2600 sarete certo interessati ad *Armor Ambush* della M-Network (si tratta di cartucce prodotte dalla Mattel per l'Atari VCS, NdT), che è una versione in tono leggermente minore del programma per l'Intellivision.

*Bolo*, distribuito dalla Synergistic Software per l'Apple II, si basa sui romanzi di fantascienza di Keith Laumer che trattano d super-carri armati del lontano futuro. Il giocatore dispone di cinque "Bolo" che vengono attivati uno alla volta non appena il precedente veicolo è stato distrutto dal nemico, e se ne serve per percorrere un enorme labirinto multischermo in cerca delle fabbriche che sfornano schiere apparentemente infinite di carri identici per contrastare il mez-

zo corazzato del giocatore.

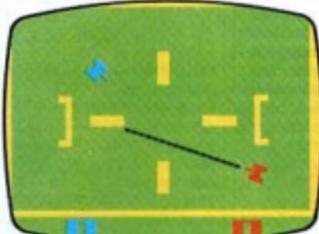
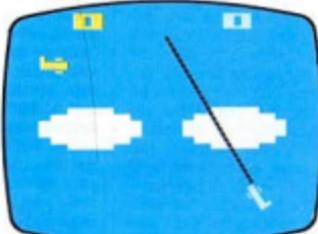
Per quest'anno ed il prossimo è prevista una vera invasione di carri armati. La Activision è al lavoro su *Robotank*, un gioco per il 2600, mentre pare che la Atari si stia preparando a rendere disponibile il suo *Battlezone* per i propri sistemi domestici entro breve tempo. C'è da aspettarsi che appaiano per prime le versioni per i computers 400, 800 e 1200, probabilmente seguite da cartucce per il 2600 ed il 5200.

**IL DUELLO CONTINUA...**

Sebbene la maggioranza pensi al combattimento come ad un'azione di massa riguardante armate di migliaia se non milioni di soldati, a volte un combattimento impegna due soli avversari. A volte gli antichi eserciti decidevano l'esito di intere battaglie dal risultato di un duello tra i comandanti o comunque i campioni delle due parti.

Per trovare scontri del genere non è neppure necessario risalire ad epoche troppo remote. Classici esempi del genere sono i duelli del vecchio West. La Atari, la Astrocade e la Philips producono cartucce di questo tipo per, rispettivamente, il 2600, l'Astrocade e il Videopac, anche se quest'ultimo gioco è un duello ambientato nel ventitreesimo secolo.

Questi tre giochi hanno numerosi aspetti in comune. In tutti il terreno di gioco è diverso per ogni duello, e il limite sulle munizioni è abbastanza severo da indurre a non sprecare colpi preziosi.

Forse proprio a causa della popolarità dei duelli nel mondo dei videogiochi, questo tipo di scenario è stato spesso sottovalutato dai progettisti di software per giochi. Una fortunata

COMBAT (TANKS)

COMBAT (AIR)

UN TUFFO TRA LE NUVOLE

# OFF WE GO, INTO

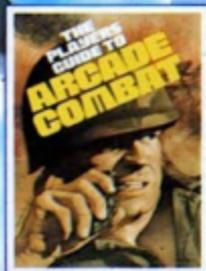
**BATTAGLIE NEI CIELI**

L'avvento dell'era dei computers ha fatto miracoli per la popolarità delle simulazioni belliche aeree. Libri e film sull'argomento hanno goduto di un largo seguito per anni, ma era estremamente difficile per un gioco da tavolo classico trasmettere la sensazione di sfrecciare nell'aria, picchiando e cabrando per guadagnare sul nemico un vantaggio vitale.

*Combat* — con le innumerevoli variazioni sul tema — fu il primo gioco ad introdurre un semplice scenario di combattimento aereo. I giocatori (in genere uno o due) disponevano di un biplano o di un aereo a reazione da manovrare in duello contro un simile avversario. Lo stesso genere di combattimento, impreziosito da superiori effetti grafici, si può trovare in *Triple Action* (Mattel, per l'Intellivision) e in *Red Baron* (prodotto dalla Astrocade per l'omonimo sistema).

**OBIETTIVO IN VISTA**

*Air Strike*, distribuito dalla M-Network per il 2600, impegna ancor più in prima persona. L'aereo rivale compare al di là del vostro cupolino trasparente, e dovete riuscire ad allineare perfettamente i due velivoli per riuscire ad abbattere il nemico.

THE PLAYERS GUIDE TO ARCADE COMBAT

eccezione è rappresentata da *Howitzer/Gunfight* della Atari: questo programma su disco vanta i migliori effetti grafici mai visti su un gioco del genere — sono visibili perfino i particolari dell'abbigliamento dei pistoleri — e nel medesimo programma è incluso anche un affascinante duello d'artiglieria.

*Swashbuckler*, prodotto dalla DataMost per l'Apple II, unisce alla frenesia dell'azione una vera e propria sfida all'abilità tattica del giocatore. Nonostante sia necessario l'uso dei tasti per controllare i movimenti e la tattica di gioco del personaggio manovrato dal giocatore, *Swashbuckler* rappresenta una simulazione emozionante ed eccezionalmente veloce di duelli all'arma bianca sul ponte di un'antico veliero pirata.

Molti, molti anni fa, in una galassia molto, molto lontana, una stirpe di valorosi guerrieri noti come Jedi provava la propria abilità con la spada laser in duelli contro avversari robot. *Jedi Arena*, la seconda cartuccia della Parker Brothers ispirata dalla saga di "Guerre stellari", offre ad uno o due giocatori la possibilità di provare la propria destrezza come schermidori. Ugualmente favoloso, anche se con un'ambientazione lontana anni-luce, è Conaq, il barbaro scaturito dalla fantasia di Robert E. Howard. La Astrocade ha acquistato i relativi diritti e si prepara a lanciare una cartuccia basata su questo personaggio.

Al confine con le simulazioni sportive troviamo *Karate*, uno dei primi prodotti Ultravision. Questa cartuccia compatibile con l'Atari 2600 offre agli appassionati la possibilità di rivivere l'epopea delle arti marziali, con i suoi balzi e le mosse di kung-fu, che qualche anno fa riempiva le sale cinematografiche.

POLARIS (BOMBERS)

POLARIS (UNDERNEATH MINES)

# THE WILD, BLUE YONDER!

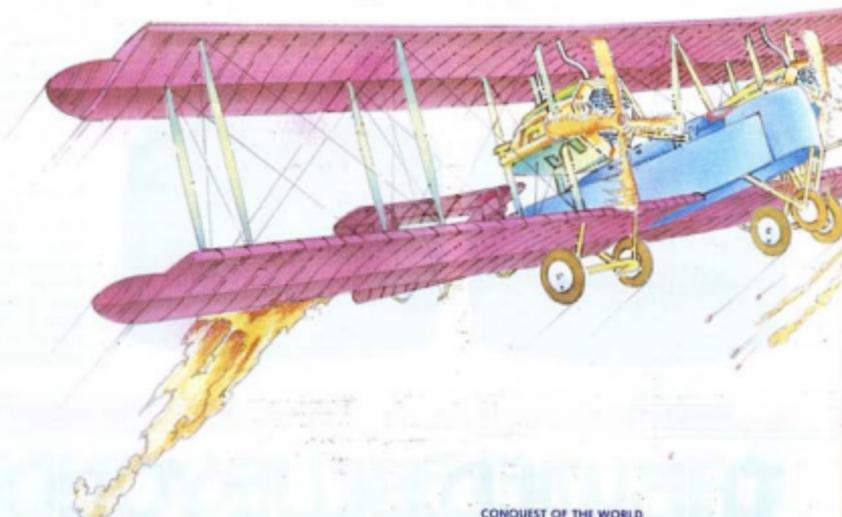
La CBS Videogames sta preparando *Wings*, una cartuccia che comprende dei circuiti di memoria aggiuntivi per poter simulare più dettagliatamente la navigazione e il combattimento aereo. La maggior disponibilità di memoria fa fare al gioco un vero e proprio salto di qualità, in particolare per quanto riguarda gli effetti grafici.

Se cercate qualcosa di veramente unico nel campo dei combattimenti aerei, provate *B-17 Bomber* della Mattel. Questo gioco per l'Intellivision, che richiede l'uso del modulo Intellivoice per la sintesi vocale, nonostante la sua complessità si dimostra veramente appassionante. Quando udirete i membri del vostro equipaggio riferirvi le informazioni attraverso il circuito interno di comunicazione dell'aereo, vi sembrerà di volare sulle rovine dell'Europa durante i giorni più bui della seconda guerra mondiale.

## ELICOTTERI ALL'ASSALTO

*Chopper Command*, una cartuccia Activision per l'Atari 2600, ci presenta un conflitto aereo di grande intensità. La vostra missione consiste nel proteggere dall'aria un convoglio di mezzi da trasporto dall'attacco di vari nemici volanti. Un piccolo display radar vi consente di localizzare dove si nascondono gli aerei e gli elicotteri nemici sullo sce-

CONQUEST OF THE WORLD

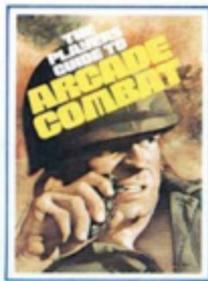
T 1750

RIVER RAID

nario scorrevole a più schermi.

*Repton*, un programma della Sirius Software per l'Apple II e la gamma dei computer Atari, prevede azioni sia offensive che di difesa. Un avveniristico elicottero deve pattugliare i vari schermi dello scenario, abbattendo navi aliene di vario tipo ed impedendo agli invasori di impossessarsi delle riserve energetiche del pianeta.

Un'ambientazione senz'altro più contemporanea è quella di *Choplifter*. Questa creazione di Dan Gorlin, in precedenza disponibile per il solo Apple II, viene ora distribuita anche come cartuccia per i computer Atari. L'obiettivo del gioco consiste nel portare un elicottero in territorio nemico, recuperare gli ostaggi dalle baracche in cui sono tenuti prigionieri e ritornare senza danni alla base. Oltre ad alcuni fastidiosi carri armati che pattugliano il suolo, l'elicottero viene costantemente minacciato da veloci aerei a reazione che sfrecciano nella parte superiore dello schermo.

*Super Cobra* è riuscito a guadagnarsi molti sostenitori nelle sale-giochi, e questo programma della Konami verrà presto adattato all'uso domestico dalla Coleco sotto forma di cartuccia per il ColecoVision. Prontezza di riflessi ed abilità nella guida sono le doti richieste per maneggiare con suc-

cesso l'elicottero all'attacco attraverso le varie fasi del gioco.

L'approccio più originale ai giochi di combattimento aereo a scenario scorrevole viene da *Zaxxon*. Il gioco a gettone della Sega simula la missione di un aereo da caccia contro alcune fortezze nei cieli e, da ultimo, un robot gigantesco armato di missili (*Zaxxon*, appunto). La versione della Coleco riesce splendidamente a trasferire l'azione nell'ambito dei videogiochi domestici, aggiungendo anzi una nuova minaccia con i robot emisferici che scivolano sulla superficie delle fortezze bersagliando il caccia con i loro colpi. Uno tra i primi giochi previsti con l'uso per il modulo di memoria addizionale che la Coleco intende distribuire al più presto sarà *Super Zaxxon*, una versione del popolare programma ancora più ricca di attrattive.

CHOPLIFTER

## SGANCIATE LE BOMBE!

*Cosmic Avenger*, prodotto dalla Coleco per il ColecoVision, simula un fantascientifico scenario bellico nel quale dovete servirvi di laser e bombe per combattere aerei, carri armati e armi contraeree in aria e sul terreno. Se sopravvivete a queste minacce, *Cosmic Avenger* immerge il vostro veicolo in un mare sotterraneo per mettervi alla prova con frenetiche battaglie sottomarine.

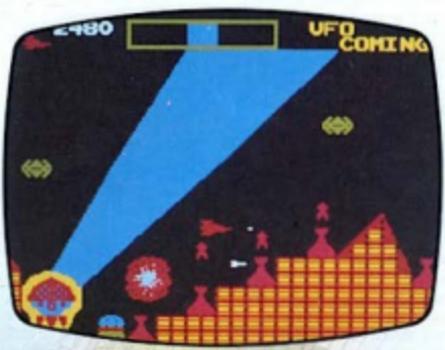
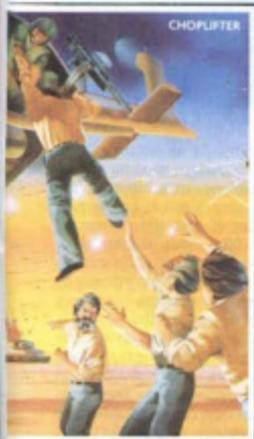
## PER TERRA, PER MARE E PER CIELO

*Conquest of the World*, per il Videopac della Philips, unisce uno scenario iniziale diplomatico-strategico a realistici combattimenti con aerei, navi e mezzi corazzati. Quando la strategia politica è ormai fallita, è la forza delle armi a venire alla ribalta.

Questo è uno dei pochi giochi che permette di scegliere tra tre diversi tipi di armamenti con cui confrontarsi.

## ATTACCO SUL FIUME

Se tutto quanto cercate in un gioco è il combattimento, precipitatevi a provare *River Raid*, la prima cartuccia della Activision di Carol Shaw compatibile con il 2600 dell'Atari. Il programma, che prevede la partecipazione di uno o due giocatori, vi mette ai comandi di un aereo da caccia che deve seguire il corso di un maestoso fiume in uno scenario che si snoda verticalmente.

Non si tratta tuttavia di una missione di bombardamento. Il vostro velivolo sfreccia a pelo d'acqua, tentando di colpire aerei e navi nemiche incontrate nel tragitto. Ogni segmento del fiume è separato dal successivo da un ponte che ne unisce le sponde. Il vostro aereo vola a quota così bassa da dover abbattere i ponti per poter accedere allo scenario successivo.

COSMIC AVENGER

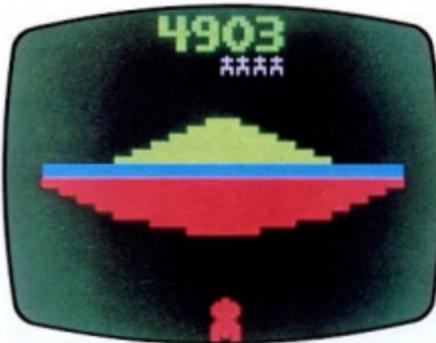
# DOGFIGHTING

### SPOCK AGLI ORDINI, SIGNORE!

Sebbene "Guerre stellari" e "Incontri ravvicinati del terzo tipo" abbiano giocato un ruolo di primo piano nel portare alla ribalta i videogiochi ambientati nello spazio, sarebbe sbagliato sottovalutare l'impatto esercitato da "Star Trek" sul pubblico più giovane.

La serie televisiva di Gene Roddenberry fu il prototipo di tutta una serie di giochi spaziali in cui il protagonista siede in prima persona ai comandi di un'astronave. Già nei primi anni 70, quando gli effetti grafici di oggi non erano che un sogno, gli appassionati di computer salvavano dall'invasione il nostro universo utilizzando primitivi programmi ispirati dalla saga di "Star Trek". Con l'incessante avanzare della tecnologia del settore, i giochi di questo tipo si sono andati facendo sempre più elaborati.

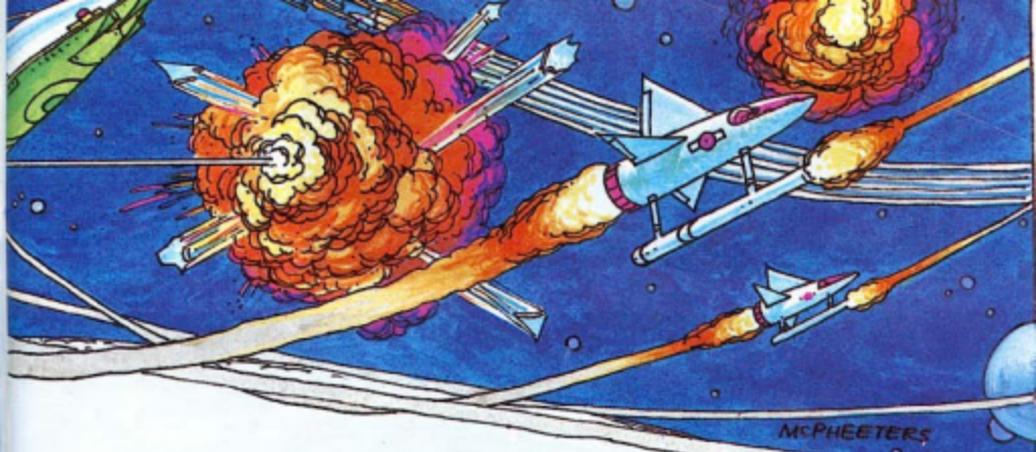
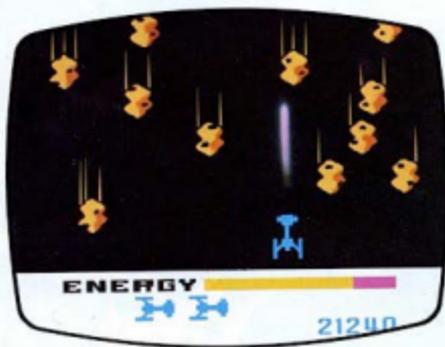
PHOENIX

ASTROSMASH

### A SPASSO PER LA GALASSIA

Fin dalla sua presentazione nel 1981, *Star Raiders* si è rivelato il più popolare dei programmi per i computer Atari. Il produttore ha di recente distribuito versioni di questo affascinante gioco per i sistemi 2600 e 5200. In ognuna delle edizioni del programma, il concetto base consiste nel pattugliare la galassia, servendosi di balzi nell' perspazio per trasferirsi da un settore all'altro e contrastare gli alieni che minacciano un'invasione. *Star Raiders* è più di un semplice gioco di combattimento spaziale. Offre infatti al pilota abbastanza opzioni differenti da permettere di venire giocato da due o tre giocatori, ognuno con un compito specifico.

*Space Battle* (Mattel, per l'Intellivision) rappresenta un'altra interpretazione del medesimo concetto, meno grandiosa ma non per questo meno attraente. Il giocatore tiene

# IN DEEP SPACE

MEGAMANIA

d'occhio lo schermo radar per seguire il tragitto delle squadriglie aliene che convergono sulla sua nave-madre, invia a sua volta gruppi di astronavi da caccia per parare la minaccia e, non appena avviene il contatto tra le forze rivali, dirige personalmente l'azione di combattimento ravvicinato.

Altri eccellenti programmi del genere sono *Star Master* (Activision, per l'Atari 2600), *Star Voyager* (Imagic, per il 2600), *Phasar Patrol* (prodotto dalla Arcadia per l'Atari 2600 potenziato dal Supercharger) e *Zenith* (Gebelli Software, per l'Apple II).

## OBIETTIVO DELL'INVASIONE: LA TERRA

Sia che si tratti di affrontare gli UFO che minacciano di distruggere il pianeta (*Star Strike* della Mattel per l'Intellivision) o di impedire ai razzi alieni di radere al suolo le città terrestri (*Missile Command*, prodotti dalla Atari per tutta la sua linea di computer e videogiochi domestici), è chiaro che la guerra dei mondi non è terminata con la trasmissione radiofonica di Orson Welles che nel 1939 gettò nel panico l'intera America. Battaglie del genere vengono combattute ogni giorno sugli schermi televisivi di tutto il mondo!

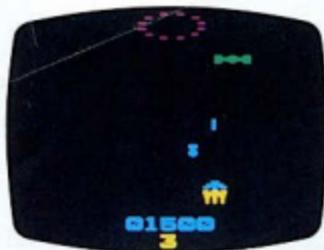
I possessori di un VCS Atari hanno di fronte una scelta particolarmente ampia di giochi imperniati sull'invasione del mondo. Per non parlare del buon vecchio *Space Invaders* prodotto dalla stessa Atari, abbiamo *Phoenix* (Atari), *Gorf* (CBS Videogames), *Megamania* (Activision) e *Astroblast* (Mattel-M-Network), per non citarne che alcuni.

Altri videogiochi che in qualche modo rientrano in questa categoria sono *Attack of the Timelord* (Philips per il Videopac), *Galactic Invasion* (Astrocade per l'omonimo sistema) e *Astrosmash* (Mattel per l'Intellivision).

Anche nel settore dei computer troviamo moltissimi programmi dedicati a giochi di invasione. Oltre alle versioni di *Deluxe Space Invaders* e *Gorf* realizzate dalla Roklan per i computer Atari 400, 800 e 1200, la scelta comprende un prodotto relativamente recente della Broderbund: *A.E.* per l'Apple II. Questo gioco a più fasi e dotato di diversi scenari sfida il giocatore a respingere l'attacco di una schiera di robot addetti alle riparazioni che sono apparentemente "impazziti" e minacciano di distruggere il mondo.

Un altro programma con caratteri particolarmente divertenti, pur restando nel classico ambito dei giochi di combattimento, è *Sneakers*, progettato da Mark Turmell per la Sirius Software. Le diverse razze di alieni sono certamente attraenti, il che però non impedisce loro di disintegrare in un istante il cannone laser del giocatore.

## L'ULTIMA DIFESA DELLA TERRA

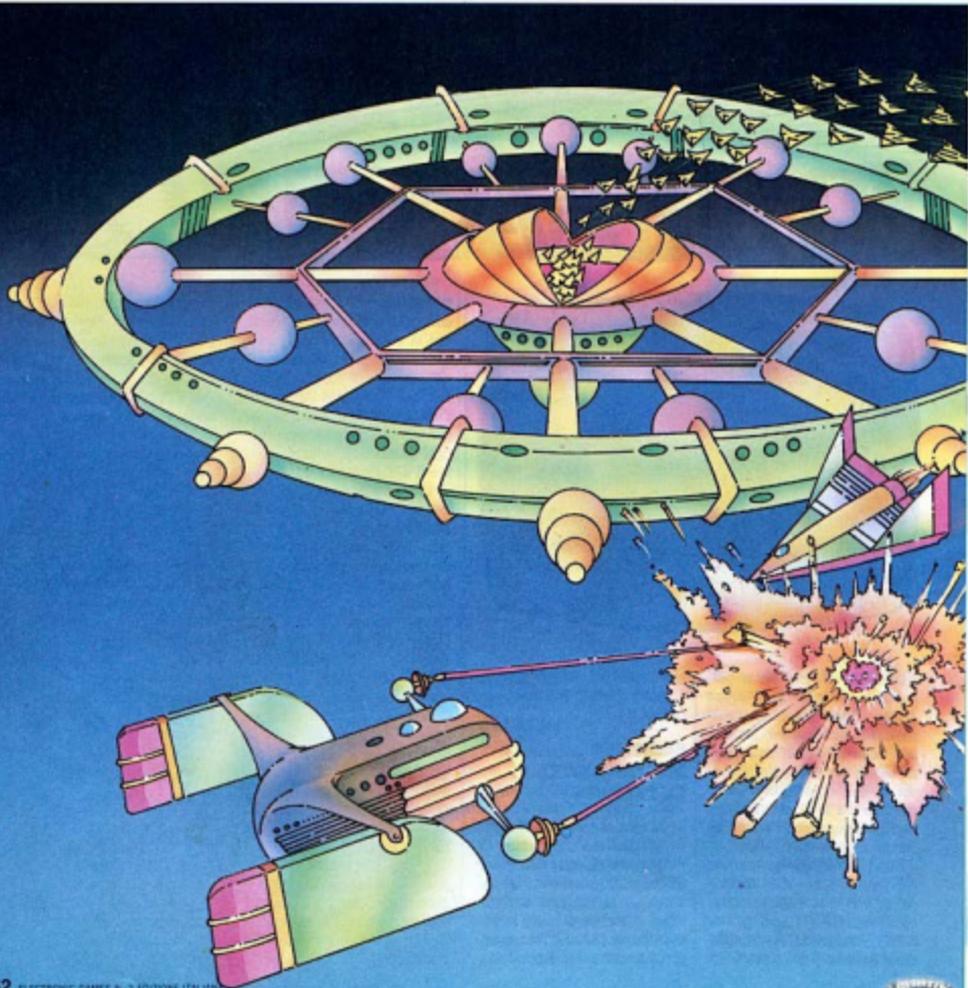
*Defender* è senza alcun dubbio il più popolare tra tutti i videogiochi di combattimento a sfondo fantascientifico. Dapprima introdotto dalla Williams come gioco a gettone, è ora disponibile nelle versioni prodotte dalla Atari che sono pre-

GORF

PHASER PATROL

disposte per l'uso con il 2600, il 5200 e i tre computer della stessa casa.

Lo scenario, scorrevole orizzontalmente in due direzioni, mette il giocatore alla guida di un'astronave incaricata di recuperare i superstiti di un conflitto interstellare, il tutto reso più difficile da innumerevoli alieni minacciosi da abbattere.

Simile nell'ambientazione ma alquanto differente nei det-

tagli è *Protector II*, un programma di Mike Abbott pubblicato su disco per la serie di computer Atari. Sebbene l'azione di gioco non abbia la velocità mozzafiato di *Defender*, gli effetti grafici e la separazione del gioco in più missioni distinte lo inseriscono di diritto nella cerchia dei migliori videogiochi.

*Star Blazers*, l'ottimo programma di Tony Suzuki pubblicato dalla Broderbund per l'Apple II, si fa perdonare lo scorrimento monodirezionale dello scenario — mentre tutti gli altri titoli citati permettono di muoversi in ambedue le direzioni — con alcuni tra gli effetti grafici più dettagliati mai visti sullo schermo di un computer. Le attrattive del gioco non si fermano però qui, dal momento che è necessaria una buona dose di astuzia per sopravvivere a molte delle situazioni presentate.

# CONFLICT ON-AND-UNDER THE HIGH SEAS

## BATTAGLIE MARINE E SUBACQUEE

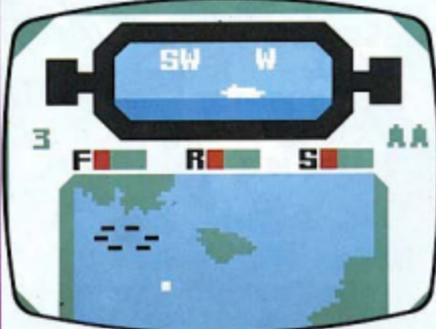
### LEVATE LE ANCORE!

L'entusiasmo per i giochi navali non elettronici è sempre stato piuttosto tiepido, come del resto per quelli di simulazione aerea. A prescindere da due classici del genere come "U-Boat" e "Bismarck", ambedue della Avalon Hill, e da pochi altri tentativi perlopiù ambientati all'epoca dei combattimenti tra velieri, le simulazioni navali da tavolo a livello tattico sono piuttosto rare.

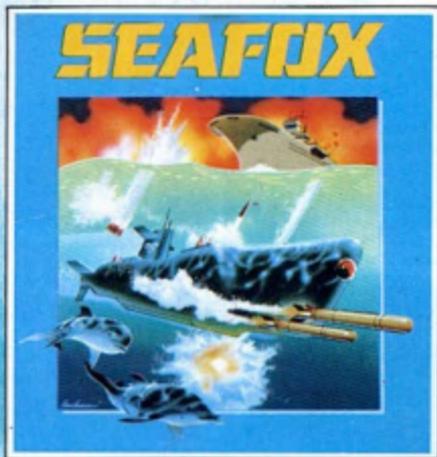
Non è questo il caso dei giochi navali elettronici. Sia che vogliate scivolare a tutto vapore tra le onde o inabissarvi silenziosamente nelle correnti subacquee, troverete certamente un videogioco di combattimento che vi permetterà di sfogare i vostri desideri bellicosi.

### I CLASSICI DEL MARE

Nonostante sia sulla breccia da molto tempo, *Air-Sea Battle* della Atari non ha perso nessuna delle sue attrattive. Lo scenario con i siluri è un ottimo esercizio per il tiro al bersaglio navale, mentre quello che contrappone missili Polaris e un bombardiere offre a due giocatori una simulazione bellica di grande intensità.

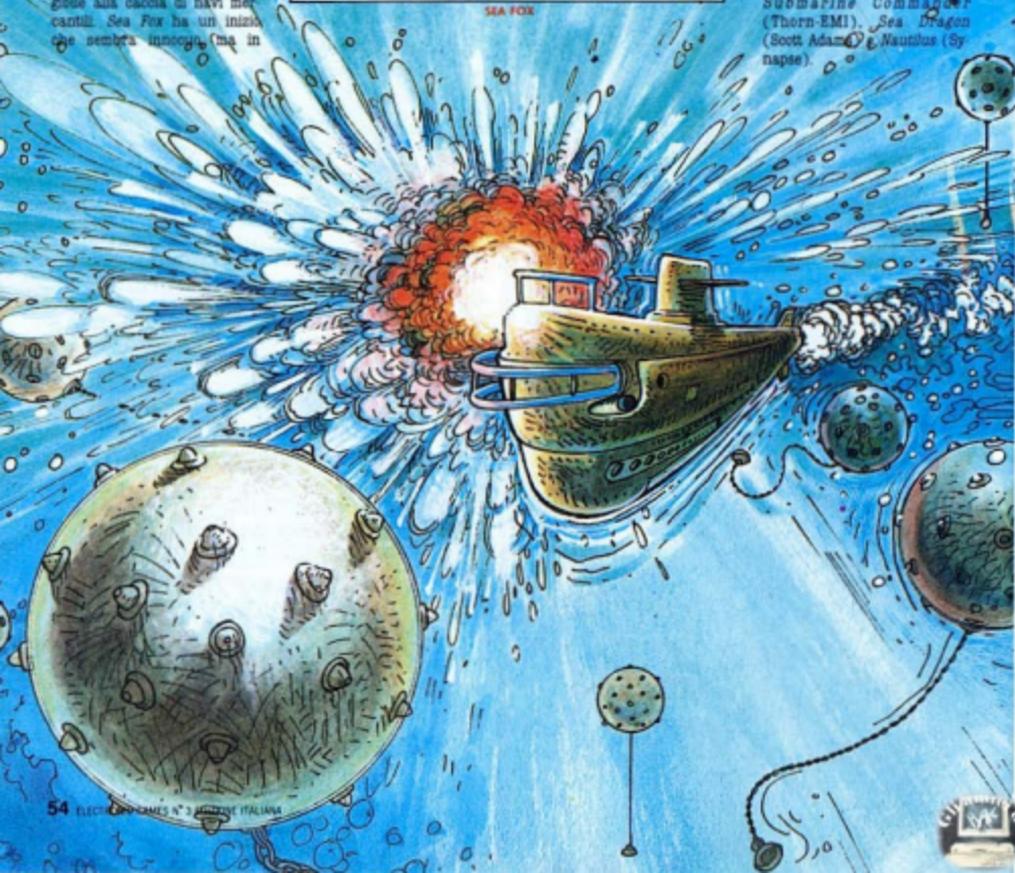
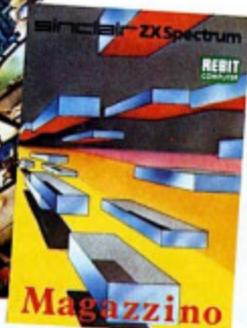
I possessori dell'Intellivision dovrebbero provare sia *Sea Battle* che *Sub Hunt*. Gli aspiranti capitani dotati di un Videopac possono rivolgersi a *Sub Chase*, mentre i sostenitori dell'Astrocade possono divertirsi con *Sea Wolf*.

SUB HUNT

## AGILE COME UNA VOLPE

*Sea Fox*, programmato da Ed Hobbs per l'Apple II e l'intera gamma di computer Atari e distribuito dalla Broderbund, mette alla prova la vostra abilità al comando di un sommergibile alla caccia di navi mercantili. *Sea Fox* ha un inizio che sembra innocuo (ma in

SEA FOX

men che non si dica vi troverete a combattere a suon di siluri contro i sommergibili nemici, schivando le bombe di profondità e tentando di eludere gli sbarramenti di mine.

*Wavy Navy* (della Sirius Software per l'Apple II) mette l'imbarcazione del giocatore a confronto con intere armate aeree comprendenti jet, elicotteri ed aerei kamikaze. Il difficile è sparare con precisione mentre le alte ondate scuotono la nave. Lo scenario è assai simile per *Kamikaze* della Hayden Software, sempre per l'Apple II. Qui i bombardieri sono terribilmente pericolosi, anche se il mare sempre calmo rende il compito del giocatore un po' più facile.

Altri eccellenti videogiochi di combattimento navale sono *Submarine Commander* (Thorn-EMI), *Sea Dragon* (Scott Adams) e *Nautilus* (Synapse).

# PROGRAMMABLE PARADE

## Fate un fantastico viaggio... nel computer!

**TRON MAZE-A-TRON**
**Mattel/Intellivision**

Questo è sicuramente il più raffinato e coinvolgente videogioco domestico che sia stato ispirato dal fantastico film "TRON" di Walt Disney ammirato l'anno scorso sugli schermi. Sebbene sia difficile inquadrarlo con esattezza, dal momento che in esso sono presenti diversi elementi di generi differenti, forse si potrebbe ugualmente rendere una buona idea del concetto se lo definissimo un " videogame di azione e di avventura con marcate caratteristiche dei giochi a labirinto".

Il campo di battaglia è tutto all'interno del computer ed è diviso in due scenari.

Nella prima fase voi sarete Flynn, il coraggioso giovane programmatore eroe del film, ed avrete il compito di azzerare i chips della memoria RAM e dell'MCP che sono sparsi lungo i circuiti elettronici di cui è composto il campo da gioco.

Per riuscire nell'impresa dovrete riuscire a localizzare determinati chips, entrare, e raccogliere gli zero che vi serviranno più tardi per disattivare i RAM chips.

La seconda fase, che forse è meno affascinante della prima, porta Flynn faccia a faccia con l'MCP in persona (il Master Control Program). Il giocatore deve attentamente controllare le colonne di bit ai lati dello schermo, cercando di fare attenzione ai numeri che stanno in cima alle due file (si tratta di I e 0)

Tra le due colonne ci sono altre due file di bit, e il vostro obbiettivo in questo schermo è di individuare una coppia di numeri in queste due file che sia uguale ai numeri più in alto nelle due colonne laterali, per poi azionare il vostro "bit-cannone" e cambiare così colore ai due numeri che avrete localizzato (diventeranno neri).

TRON MAZE-A-TRON

Nel frattempo l'MCP tenterà naturalmente di distruggervi con i raggi laser che gli escono dagli occhi, e diverrà così necessario attivare i vostri scudi per evitare di restare colpiti quelle tre volte che vi faranno perdere irrimediabilmente una delle vostre tre preziosissime vite.

La cosa più interessante e contemporaneamente nuova di questo gioco è il modo con cui questo anonimo progettista Mattel ha creato un vero e proprio gruppo di chips molto differenti tra loro, ognuno con una sua speciale funzione.

Ce ne sono ad esempio che consentono di cambiare il senso di marcia del campo di gioco scorrevole, che all'inizio della partita comincia a muoversi verso destra.
Altri invece vi permettono di accumulare energia per gli scudi, trasportano il giocatore in un'altra parte dei circuiti, succhiano linfa vitale o addirittura distruggono il vostro campione. Una grande fonte di grattacapi è rappresentata sicuramente dai Ricognitori, in perenne movimento attraverso lo schermo noncuranti delle barriere costituite dai circuiti, che invece condizionano pesantemente il movimento di Flynn all'interno del calcolatore.
Dovrete stare molto attenti, perchè basterà il loro semplice contatto per polverizzarvi.

essi sono i vostri scudi, e così sarete costretti a perdere un po' della vostra energia se volete che restino disattivati dal contatto con la vostra barriera.

Una volta che il ricognitore è diventato blu resta così inoffensivo.
In effetti però c'è una piccola variante a questa strategia, perchè potrete anche cercare di fare passare il Ricognitore attraverso uno dei ROM chips, badando bene però di attivare nel frattempo il vostro schermo: ciò vi proteggerà dalla morte, ma niente impedirà al ROM chip di esercitare il suo effetto letale al Ricognitore che vi segue.

Come la maggior parte dei giochi Intellevision, anche questo vi offre la scelta tra quattro differenti livelli di velocità.

A seconda della variante scelta il campo di gioco potrà scorrere più o meno rapidamente, ed ogni volta che completerete un

intero round di due fasi passerete ad un livello di difficoltà più elevato.

Utilissima poi è anche la variante per principianti, che durante le prime partite vi aiuterà a controllare al meglio con il disco il movimento di Flynn all'interno dei circuiti.

*Tron Maze-a-Tron* non è un gioco che s'impara velocemente e, come molti giochi Mattel, non si riesce a dominarlo semplicemente inserendo la cassetta e giocandolo.

Naturalmente è questo che lo rende ancora più affascinante e sicura-

mente non ne avrete abbastanza dopo un paio di partite solamente. Quindi, signori, un bell'inchino e giù il cappello per questo gioco, che è davvero eccellente

## EGGOMANIA

### U.S. Games/Standard Atari VCS 2600

Questo delizioso videogame della U.S. Games, che non va certo confuso con *Megamania*, può forse avere preso qualche elemento dal meccanismo dei giochi come *Kaboom* e *Avalanche*: una cosa è certa, però,

chiunque l'abbia ispirato, grazie ad una grafica veramente accurata e ad uno sviluppo del concetto molto innovativo rispetto alla classica idea di base dei giochi cui si riferisce.

Sulla parte alta dello schermo potrete vedere una simpatica gallinella che danza da una parte all'altra e improvvisamente comincia anche a sfornare una quantità incredibile di uova che cascano irrimediabilmente verso il basso.

Il giocatore è rappresentato sul video da un piccolo omino che porta sulla testa una scodella bianca in cui dovrà raccogliere le uova emesse dalla pollastra.

Ricordate che le uova devono essere assolutamente prese al centro della ciotola, perchè se soltanto toccheranno il bordo si romperanno inesorabilmente, ed il round avrà termine.

Se invece l'ondata di uova viene raccolta senza errori anche i giocatori potranno prendersi la loro vendetta. Il gioco a questo punto cambia impostazione e ora i paddles vengono usati per posizionare la scodella al di sotto della gallina. A questo punto il partecipante può a sua volta sparare indietro le uova che aveva raccolto, usando naturalmente il pulsante rosso.

Se riuscirete a beccare il povero gallinaccio potrete letteralmente spennarlo e lasciarlo vestito unicamente di un paio di vistose mutande a pallini! La pollastrella balla al ritmo di differenti motivi, che dipendono essenzialmente dal fatto che il giocatore riesca o meno a superare l'ondata.

# PROGRAMMABLE PARADE

Nel primo caso potete vederla mentre trotterella qua e la sbeffeggiandovi sdegnosamente per non aver superato la prova, mentre nel secondo — quando l'avrete spennata — se ne andrà in giro piuttosto umiliata al sono di un altrettanto mesto motivetto musicale.

Sebbene questo sia un gioco strettamente per ragazzini, potrà sicuramente interessare anche chiunque ami semplicemente i bei videogames, per non parlare di chi cura sopratutto lo stato dell'arte nella grafica dei giochi per il 2600.

### DEMON ATTACK
### IMAGIC/Philips Videopac

Eccola qui, è la prima cartuccia per il Philips Videopac che sia stata prodotta da una compagnia indipendente!

Piuttosto oculatamente, il gioco scelto per questo primo etentativo è stato *Demo Attack*, un videogame straordinario che ha vinto il premio 1983 come miglior gioco dell'anno, nel suo formato per l'Atari 2600.

C'è un'altra ragione comunque che ha fatto cadere la scelta su questo celebre gioco: il suo sfondo scuro e monocromo, essenzialmente privo di immagini grafiche, si accorda bene con le capacità del sistema stesso.

Proprio per questo dunque Demo Attack conserva molte delle caratteristiche, sia nell'aspetto di insieme che nel meccanismo di gioco, della versione originale.

Ciò non vuol dire comunque che non ci siano delle differenze, a partire ad esempio dal fatto che sembra che ci sia un numero minore di alieni in ogni ondata.

Oltre a questo tutti i demoni alati lasciano partire sempre lo stesso tipo di bomba (mancano dunque i micidiali *laser beams*) e sempre una alla volta, cosa che non permette agli alieni di lanciare simultaneamente più proiettili, cosa che obbligava il giocatore a muovere freneticamente il suo cannone laser da una parte all'altra dello schermo. D'altra parte questo classico gioco di invasione per uno o due giocatori resta comunque un'eccellente trascrizione dell'idea originale. Anche qui dunque potrete trovare una mltitudine di mostri alati da combattere, ed anche quelli che si dividono in due parti più piccole quando sono colpiti, proprio come nella cartuccia per il 2600.

La commercializzazione del Demo Attack in questo nuovo formato darà a tutti i possessori del sistema Philips, finalmente, la possibilità di avere sulla propria console un gioco che in precedenza aveva entusiasmato milioni di giocatori in possesso de altri sistemi.

Qundi il nostro consiglio, cari Videopacmaniaci, è di non perdervi questa grossa opportunità di giocare uno dei videogames più belli che mai siano stati prodotti.

### SPIDER FIGHTER
### Activision/Atari 2600

Il debutto di Larry Mileer nell'Activision ci ha lasciato un pochino scontenti perchè questo gioco è stato realizzato in modo piuttosto standard proprio da una compagnia che ci aveva abituato a qualità di livello superiore alla media.

Sia ben chiaro comunque che non c'è niente di brutto in questo videogame: è che forse la Activision ci aveva abituati troppo bene!

La grafica è luminosa, il disegno dei protagonisti molto pulito e gli effetti sonori sono appropriati. Oltre a ciò l'azione vera e propria è piuttosto intensa, e sarete impegnati non poco per manovrare il vostro cannone laser, che si muove come di consueto sul fondo dello schermo, per lanciare missili teleguidati, di cui è dotato alle uova di ragno che si stanno schiudendo in alto a sinistra del campo gioco.

Se permettete ai ragnacci di moltiplicarsi, essi cominceranno a prendersela con i tre frutti (fragole etc.) che si trovano nel-

la parte superiore destra del video.

Una volta che il malefico insetto ha raggiunto un pezzo di frutta comincia a portarselo verso sinistra, cioè verso il suo nido.

Anche se il ragno può essere distrutto durante il suo lavoro di spostamento, il frutto resterà nel posto in cui si trova, rendendo più facile il compito all'aracnide seguente, che sarà ben felice di fare meno fatica per portarsi la prelibata preda verso casa.

Il gioco prosegue ondata dopo ondata, e l'azione continua fino a che tutti i pezzi di frutta non sono stati portati via.

Il vero problema di Spider Fighter è che il meccanismo di gioco non contiene alcun elemento di novità ed il concetto di base risulta così risaputo.

La cartuccia insomma non ha quel "qualcosa in più" che la rende diversa dalle altre.

La media dei giocatori ha visto insomma così tante invasioni che ora ha bisogno di qualcosa di veramente nuovo per restare entusiasta, cosa che è successa ad esempio con il superbo *Megamania* di Steve Cartwright.

Ciò che offre Spider Fighter è invece un puro e semplice tiro al bersaglio, pur sempre con una grafica ottima.

Comunque non dimentichiamoci che un giudizio di questo genere era stato riservato anche al primo lavoro del creatore di

Megamania, e pertanto aspettiamo fiduciosi la seconda prova di Larry, certi che sarà sicuramente una bomba.

Del resto Miller ha un sacco di talento: fategli soltanto affondare i denti in un bel progetto e vedrete come lo farà volare in alto!

### NAME THIS GAME
### U.S. Games/Standard Atari 2600

Quelli della U.S. Games erano incerti se chiamare questo gioco "Guardians of the Treasure" oppure "Guardians of the Deep". È finita che questo lavoro di eccellente qualità parto della fantasia di Ron Dubren il nome non lo ha avuto affatto, perchè la compagnia ha deciso di impostare un grande concorso su chi sarebbe riuscito a trovargli proprio il più bel titolo.

Bene, in tutta sincerità "Name this Game" il nome lo merita sicuramente. Quello che all'inizio sembra essere solamente

un tipico gioco di invasione ambientato sott'acqua, si rivela infine essere un videogame godibilissimo e giocabilissimo che sicuramente non deluderà nessuno.

I giocatori assumono il ruolo di un sommozzatore, che si muove a sinistra e a destra sul fondo dello schermo per proteggere una cassa di splendidi lingotti d'oro.

Nella parte alta del video sulla superficie si trova invece una barca che si muove allo stesso modo appena un po' sopra ad un'orrenda ed enorme piovra, i cui multiformi tentacoli giocheranno una parte importantissima durante la partita.

Un altro protagonista di queste turbolenti acque è uno squalo affamatissimo, che si muove perennemente verso il malcapitato sommozzatore seguendo una specie di tragitto slalomeggiante.

Fortunatamente un pronto colpo della vostra arma avrà l'effetto di rimandarlo verso l'alto, all'inizio del suo tormentato percorso.

Se invece dovesse raggiungervi aspettatevi di vedere... l'interno del suo intestino!

### PHOENIX
### Atari/Standard Atari 2600

Quando la Centuri ha deciso, all'ultimo momento, di vendere i diritti dei suoi giochi — alcuni dei quali sono assai popolari — alla Atari invece che alla Coleco, la notizia è stata accolta con molto stupore.

Il favoloso sistema Colecovision della terza generazione aveva così perentoriamente inserito il suo nome nel mondo videogiochistico con risultati così stupefacenti, che si pensava che alla Centuri avesse ro perso una grandissima occasione.

Certo nessuno alla Atari avrebbe potuto rendere sufficiente giustizia a giochi da bar come *Phoenix* o *Vanguard*, che tanta parte del loro successo dovevano agli splendidi effetti grafici... o almeno così sembrava.

Ci si dimenticava che alla Atari per produrre la nuova linea del 2600 stavano cominciando a lavorare un sacco di progettisti veramente in gamba.

Dopo qualche prova piuttosto incerta come *Yar's revenge* e *Demons to Diamonds*, il rapido lancio in successione di Vanguard, *Ms. Pac-man* e *Phoenix* farà sicuramente impazzire dalla gioia tutti gli Ataristi.

Certamente dotato di un impatto spettacolare almeno pari a quello di Vanguard, Phoenix risulta essere anche più bello, e a ragione può forse essere definito il più bel gioco d'invasione mai prodotto per il 2600.

Il divertimento comincia quando appaiono sullo schermo le prime due formazioni di uccelli.

Si tratta solo di un antipasto, e le mortali creature alate non sono altro che le stirpi più giovani ed inesperte dei giganteschi uccellacci che arriveranno più tardi.

Dopo avere eliminato le prime due ondate ecco infatti che improvvisamente compaiono gli stormi dei micidiali Phoenix, che vi piombano addosso da sinistra a destra lanciando mortali salve di proiettili al vostro indirizzo.

Gli uccelli devono essere colpiti assolutamente nel centro: se li ferirete ad un'ala, essa semplicemente ricrescerà come se niente fosse avvenuto!

Dopo avere ingaggiato la furiosa lotta con gli uccelli giganti arriverete al conflitto finale con la aliena forza del male che li ha mandati ad attaccarvi.

Il perfido essere venuto dallo spazio è racchiuso in una nave spaziale armatissima ed il giocatore deve riuscire a fare una breccia nello scafo un po' alla maniera di Breakout, cercando di avvalersi anche degli schermi protettivi di cui è dotato, purtroppo limitatamente. Il movimento deve essere rapido e costante, perché il buco andrà fatto in entrambe le sezioni di cui è composta l'astronave.

La grafica è fantastica e il meccanismo di gioco non ha eguali: lo raccomandiamo caldamente!

### RAM IT
### Telesys/Atari 2600

Questo gioco di tiro al bersaglio a soggetto piuttosto astratto è in grado di dare nuova linfa all'ormai supercollaudato meccanismo di gioco che ha reso celebre Breakout della Atari quasi sei anni fa (anche se assomiglia molto a *Squeeze Box*).

Questa volta invece di cercare di fare breccia in un muro che vi sta di fronte, dovrete affrontare due pareti poste ai lati dello schermo.

Il giocatore usa il joystick per muovere una specie di rivoltella che si sposta lungo la linea che attraversa verticalmente la metà del video. Premere la leva verso destra o verso sinistra contemporaneamente schiacciando il pulsante rosso acrà l'effetto di sparare un colpo nella direzione desiderata.

Sui bordi di destra e di sinistra del video, come già accennato, ci sono delle file di mattoni multicolori messe orizzontalmente rispetto alla linea centrale. Le file sono incolonnate l'una sopra all'altra, e solamente un piccolo spazio le separa.

All'inizio del gioco tutte queste striscie cominciano a muoversi verso il centro dello schermo, e voi dovrete progressivamente distruggere i segmenti che le compongono sparando alle estremità delle file.

Se riuscirete ad eliminarne completamente una, durante la partita, essa se ne rimarrà fuori dal gioco per l'intero turno.

In una interessante opzione offerta dal programma il giocatore ha anche la possibilità di cancellare dal video un'intera striscia con un solo colpo, purché riesca a colpirla mentre lampeggia.

L'effetto grafico di Ram It è carino: i progettisti della Telesys del resto, consapevoli dei limiti del 2600, hanno preferito non chiedere alla macchina di produrre immagini grafiche che includessero dettagli al di là delle possibilità del sistema.

# ATTENZIONE

**CERCHIAMO E.G. L'AMICO DEI GIOCHI ELETTRONICI**

**TU L'HAI VISTOOO???**

**L'HAI SOGNATO??**

**ALLORA? PRESTO (!!!) FALLO CONOSCERE ANCHE A NOI**
**E A TUTTI GLI AMICI DI ELECTRONIC GAMES**

**COMEEE???**

**BASTA CHE CI MANDI UN DISEGNO,**
**UNA FOTO, UN PEZZO DI IDEA,**

**LA PUBBLICHEREMO**
**E CHISSÀ CHE NON POSSA ESSERE PROPRIO LUI**

**LA MASCOTTE DELLA NOSTRA/VOSTRA SUPER-RIVISTA**

**FORZA, AMICO, DATTI DA FARE!!!!**

SPECTRAVIDEO™



## CONCLUSO L'ACCORDO COMTRAD-SPECTRAVIDEO

Si chiama COMTRAD S.r.l. ed ha sede a Livorno. Questa è la distributrice dei prodotti computer SPECTRAVIDEO per il 1984 e speriamo per loro per tanto tempo ancora.

Con questa mossa la Spectravideo, già ampiamente famosa perché presente sul mercato italiano per i videogiochi tramite la società Domovideo di Trento, raddoppia la sua forza penetrativa alla ricerca di quella market share che giustamente pretende.

I due modelli di computer presentati per l'Italia sono il 318 SV e il 328 SV.

Del primo tipo è notevole il joystick incorporato e la possibilità di espansione (SV 601) e nel secondo notiamo un impegno semiprofessionale con i suoi 48k ROM e 80k RAM. La tastiera del SV 328 ha ben 87 funzioni e utilizzando le varie periferiche SV 902 Floppy Disk, SV 901 stampante si otterrà un discreto sistema anche se, ci pare di capire, un po' caro come prezzo.

Per i nostri videogiochisti è disponibile SV 603 un'interfaccia per Colecovision.

Inoltre la COMTRAD importerà dalla casa di Honk Kong i joystick "Quick Shot" che combinano un prezzo abbordabile alla adattabilità su tutti i videogames. Facili da usare hanno una impugnatura anatomica che li rende praticissimi.

# HAPPY TRAIL PER I BRAVISSIMI

Ci sono sul mercato centinaia di titoli di videogiochi: chi ha il tempo e la pazienza di analizzare più a fondo i contenuti di quelle variopinte scatole si rende presto conto che vi sono però molte ripetizioni e che i cataloghi delle varie case, un po' come quelli delle marche automobilistiche, presentano suppergiù modelli analoghi, nella speranza di catturare, ciascuno, tutti i gusti della più vasta clientela.

Ecco così che ogni marca presenta il suo bravo gioco di risalita, più o meno simile a quello famoso dello scimmione, ognuno ha il suo bel labirinto, ispirato in modo più o meno evidente al glorioso Paku Paku originale – meglio noto con il nome di Pac Man –, ben difficilmente manca una corsa automobilistica, non parliamo poi di invasori spaziali e difensori cosmici...

Vi sono delle eccezioni, per fortuna, e sono queste che rendono interessante il mercato dei videogame, che altrimenti languirebbe in una sorta di grigio conformismo e non susciterebbe più l'interesse di nessuno.

Si tratta di giochi con grossi contenuti innovativi, e quello di cui ora parleremo è proprio uno di questi: Happy Trail, lanciato dall'Activision sul mercato italiano nell'ultimo quarto dell'83.

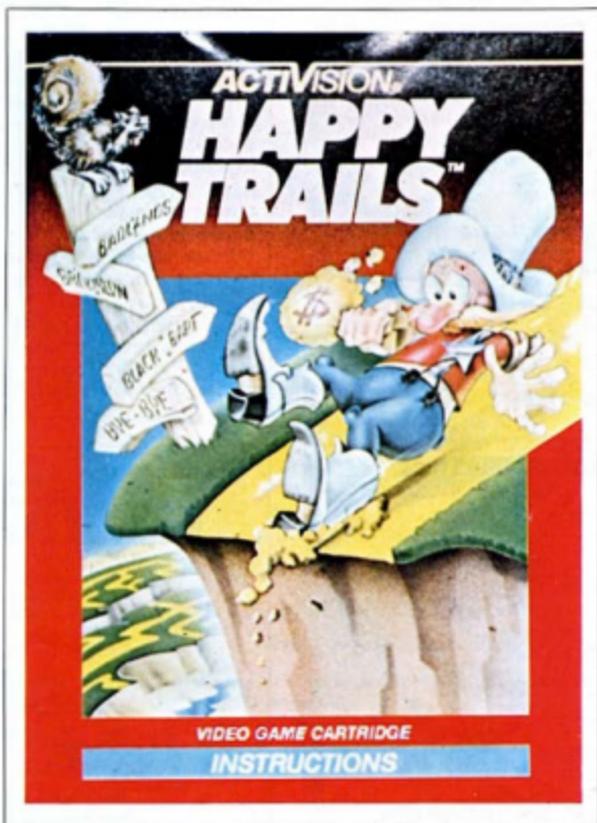
**IL LABIRINTO MOBILE**

Happy Trail è un gioco di labirinto, la categoria che ha forse riscosso da sempre il favore assoluto dei videogiocatori in tutto il mondo. È un gioco originale, nel senso che non lo ritroviamo pari pari in tutti i cataloghi di tutte le case che fanno videogame; tuttavia si tratta della versione "addomesticata" di un gioco da bar, e ve n'è uno simile fra i giochi del sistema Creativision.

Happy Trail, però, è fatto molto molto bene: gira sul sistema Intellivision, ha quattro livelli di gioco, ciascuno dei quali disponibile nelle versioni per uno o due giocatori, ha una grafica chiara e attraente, gli effetti acustici sono piacevoli, nitidi e non ossessivi, la giocabilità è alle stelle (grazie al disco direzionale, che si presta a questo gioco meglio di qualsiasi joystick).

Bando agli elogi, avanti con il gioco!

Il labirinto è suddiviso in zone quadrate: ognuna di esse si può spostare, e tale spostamento lo determina il giocatore utilizzando appunto il disco direzionale: in qualsiasi schema o livello del gioco manca sempre un riquadro, ed è ciò che consente al giocatore di spostare gli altri; naturalmente il riquadro che si muove è sempre quello adiacente al riquadro mancante. Se voi premete il disco verso l'alto, sposterete verso l'alto il riquadro che si trova a SUD del riquadro mancante; se lo premete verso destra sposterete verso EST il riquadro che si trova a sinistra del riquadro mancante. E così via.

Nel labirinto sono disseminati sacchi pieni di dollari. Voi governate un omino bianco (o rosso, se siete il secondo giocatore) che percorre inarrestabilmente le piste del labirinto: inarrestabilmente, significa che non potete fermarlo: potete fargli cambiare direzione premendo uno dei quattro pulsanti cosiddetti fuoco, e questo cambiamento sarà sempre e comunque un'inversione di rotta: per il resto il vostro amico seguirà le piste del labirinto.

Voi però avete il totale controllo della situazione... se ci mettete un po' di buona volontà e se vi concentrate: infatti spostando man mano i riquadri del labirinto potete fare in modo che il vostro omino bianco imbocchi sempre la pista voluta.

• Del resto dovete sempre fargli trovare la pista aperta e libera: due riquadri non allineati perfettamente bastano già a fargli picchiare una tremenda e sonorissima testata, dalla quale non si riavrà più; figuratevi poi se trova la pista interrotta, se va a sbattere contro i confini del labirinto, o se incappa nel riquadro mancante!

Di omini ne avete quattro, quindi... non c'è da scialare.

Attenzione: a un certo punto (e di livelli superiori fin dall'inizio), nel labirinto è stato immesso anche un omino nero, e lungo la pista vedete anche una stella da sceriffo rosso. L'omino nero, inutile dirlo è il vostro più acerrimo nemico, e se entrate in rotta di collisione egli vi distrugge, a meno che non abbiate raggiunto da poco la stella, nel qual caso, per pochi secondi soltanto, siete voi il più forte e in caso di collisione sarete voi a far fuori lui. L'omino nero ha qualche vantaggio su di voi, dunque, ma soprattutto non si schianta mai, perché in tutte quelle situazioni in cui il vostro ci lascia le penne, lui si limita a invertire la direzione.

## I LIVELLI

Allenatevi al primo livello, è consigliabile. Il labirinto si presenta molto semplice, formato da 2 × 2 riquadri. Per far partire il gioco spostate verso sinistra, poi appena l'omino è passato rispostate verso destra. Sarà sufficiente questa manovra perché l'omino si prenda tutti e cinque i sacchi, e voi vi porterete a casa la bellezza di 901 punti (100 per ogni sacco, più 401 che sono i decimi di secondo che avete ancora a disposizione al momento in cui terminate di impadronirvi di tutti i sacchi).

Il secondo schermo è un labirinto di 3 × 2 riquadri; i sacchi da prelevare sono ancora 5, ma la manovra necessaria è un po' più complessa: il miglior risultato che abbiamo ottenuto è stato di raggiungere i 2195 punti, con 397 decimi di secondo.

Il terzo schermo è un labirinto di 4 × 2 riquadri, ma le cose non si complicano tanto per questo, ma per il fatto che per la prima volta appare il Nero e la stella dello sceriffo.

Se voi partite normalmente, cioè a marcia avanti, prendete subito la stella, e ciò vi procura dieci secondi di "ultrapoteri": il percorso è fatto in modo che vi basta questo periodo di tempo per incontrare il Nero: è sufficiente che non appena vi trovate sul primo quadrato in alto a sinistra lo facciate scivolare sulla destra. Per incrociare il nero potrà essere necessario invertire marcia un paio di volte: insomma, passeggiare su e giù davanti all'incrocio in attesa del vostro rivale! Fatto ciò vi basterà lasciare andare avanti il vostro omino, e raccoglierà tutti e quattro i sacchi di dollari disponibili: in questo schermo che varranno 200 punti anziché 100.

Dovrete solo avere avuto l'avvertenza di rimettere al suo posto il riquadro che avevate spostato. Finite questo round con 4313 punti.

Il quarto schermo è, provate a indovinare, 5 × 2 riquadri: anche qui una partenza normale vi fa raccogliere subito la stella, ma è molto improbabile che poi riusciate a incrociare in tempo il Nero, che si trova intrappolato in una doppia curva all'estremità opposta dello schermo.

A questo punto voi dovete anche guardarvi dal pericolo di esaurire tutta la scorta di tempo, che ammonta, per ogni schermo, a 500 decimi: ora che i riquadri diventano più numerosi, questa eventualità si prospetta come non impossibile. Le strategie cominciano a diventare un po' troppo numerose per poterne indicare una come migliore delle altre in assoluto: tuttavia, anche in questo caso, se prenderete subito la stella ogni sacco di dollari.

Lo schermo successivo è composto di 4 × 3 riquadri, e le cose si fanno davvero un po' complicate. Quello successivo ancora è di 5 × 3 (noi ci siamo arrivati la prima volta con 8025 punti, ma si può far di meglio).

Ai livelli superiori la velocità di avanzamento dell'omino aumenta, il che rende più rischiose tutte le operazioni di "traghetto" e gli spostamenti in generale. Inoltre gli schermi partono fin da subito con labirinti più complicati.

## PERCHÉ CI È PIACIUTO

Happy Trails è un videogame di quelli che possono anche non piacere affatto: non c'è fantascienza, non c'è romanzo né avventura. Anzi i due omini hanno un che di bonario e casereccio.

Ma noi, e speriamo con ciò anche tutti i lettori di EG, guardiamo soprattutto al parametro della giocabilità, e sappiamo quindi che si possono anche proporre impressionanti prospettive tridimensionali senza che poi a tutto ciò corrisponda un gioco all'altezza della situazione.

Happy Trails è un po' il contrario: sembra di far quattro passi in giardino in compagnia di due pensionati, e invece ci si ritrova immersi in un rompicapo di quelli che scatenano il puntiglio, l'amor proprio, quella famosa "competizione con se stessi" che, secondo noi è alla base di tutti i migliori giochi con il computer.

Non ci sono finti marziani, ma c'è un avversario vero: la vostra intelligenza è vostra alleata, ma i suoi limiti sono i nemici.

Giocando a Happy Trails i nemici arretrano, perché i limiti della vostra sagacia si espandono.

Giocateci!

**COMPRO**

**VENDO**

## AFFAREFATTO?

**VOI CI SPEDITE I VOSTRI ANNUNCI E NOI VE LI PUBBLICHIAMO GRATUITAMENTE, OK? SAPPIAMO DEI VOSTRI PROBLEMI ECONOMICI E FACCIAMO IL TIFO PER VOI. LA NOSTRA RUBRICA VI DARÀ UNA MANO A RISPARMIARE UN PO' E MAGARI A FARE QUALCHE BUONA INATTESA AMICIZIA. ALLORA ASPETTIAMO I VOSTRI MESSAGGI,**

**AFFAREFATTO?**

**VENDO/SCAMBIO** programmi per Commodore 64 - molti in L.M. originali americani chiedere la lista allegando L. 300 in francobolli.
Cattafesta Nicola - Via Roselli, 18 - 46047 Porto Mantovano (MN) - Tel. 0376/398072

**CAMBIO** 2 giochi elettronici (il primo è il "Backgammon" della Mattel electronics. Il secondo è il "Cosmo Fighter" della Casio) con una stampante ZX-Printer. O vendo entrambi a L. 100.000 per informazioni scrivete a:
Nerantzulis Emmanuele - Via Gramsci, 35 - 20037 Paderno Dugnano (MI)

**CERCO** ZX80 per mio figlio con alimentatore ad un prezzo onesto o cambio con autoradio Grundig - 2 mangianastri stereo per auto, amplificatore stereo Philips 12 + 12 W meccaniche ST7 - e molte riviste di elettronica, libri, kit già montati.
De Chirico Carlo - Via G. Torti, 34 - 16100 Genova - Tel. 518096

**VENDO** a prezzi eccezionali giochi per VIC 20 (Blitz Bomber Save the Shuttle ecc.), se siete interessati potete chiedere la lista ed inoltre ho giochi per Commodore 64 e per ZX Spectrum. Telefonare ore ufficio o scrivere.
Brambilla Luisa - Via Gramsci, 23 - 20041 Agrate Brianza (MI) - Tel. 039/650635

**CAMBIO/VENDO** 300 programmi per ZX Spectrum. Dispongo anche di ultime novità di hardware Spectrum. Richiedere elenco completo (inviare L. 500 in francobolli).
Zanetti Giovanni - Via Palestro, 26 - 20025 Legnano (MI) - Tel. 0331/543022

**VENDO** programmi per ZX81 Spectrum PB 100, VIC 20, FX 702P, su listato o cassette a prezzi ridicoli. Inviare un francobollo da L. 400 per catalogo. Vendo ZX80 nuova ROM più 80 programmi più 3 libri al primo offerente.
Grasso Giovanni - Via Barrili, 2/7 - 16100 Genova - Tel. 010/500056

**VENDO** Casio PB 300, computer tascabile completo di stampante, come nuovo, imballo a solo L. 200.000. Telefonare ore serali.
Capitini Leonardo - C.so Magenta, 65 - 20123 Milano - Tel. 806898.

**VENDO** programmi per TI99/4A registrati con un dispositivo per filtrare il segnale. Chiedere lista unendo il bollo per la risposta. Vendo anche registratore Geloso con contagiri nuovo a L. 50.000
Giuseppe Barca - Via Tre Ré, 29 - 20047 Brugherio (MI) - Tel. 039/879211

**VENDESI** personal computer EG 2000 colour genie, 16 KRAM, 16 KROM, grafica in alta risoluzione a colori, Basic esteso. Nuovissimo in imballaggio originale a L. 300.000 intrattabili. Solo Milano e provincia.
Marazzi Gilberto - Via Corridoni, 120 - 20099 Sesto San Giovanni (MI) - Tel. 2483264

**VENDO** computer Texas Instruments T 994/A in garanzia completo di cavo registrazione un mese di vita L. 210.000
Ricchiuti Marco - Via Nocera Umbra, 103 - 00181 Roma - Tel. 7885200

**VENDO** 2 libri perché doppi 1) Programmi di matematica e statistica in Basic "200 pagine" L. 14.000 vendo a L. 5.000 2) "Interfacciamento dell'Apple" 190 pag. L. 16.000 vendo a L. 5.000
Simione Yuri - Via Ferrucci, 99 - 04023 Formia - Tel. 22689

**VENDO** 80 programmi per ZX Spectrum a L. 8.000 ciascuno in contrassegno (spese postali incluse). Scrivetemi per ricevere il catalogo.
Savoi Aldo - Via Boldrini, 6 - 40121 Bologna - Tel. 051/552633

**VENDESI** Spectrum 48 K, espanso 64 K, con 5 supercassette in omaggio a sole L. 400.000. Inoltre dispongo di programmi su nastro a sole L. 10.000
Stagno Michele - Via Consolare Pompea, 285 - 98100 Messina - Tel. 45018

**VENDO** cassette per TI-99 "parsec" videogames (36 giochi in una cartuccia), "Wumpus" (caccia al mostro); "Il Conte e Il Castello woodoo" (serie adventure) "Pirate adventure" più modulo SSS L. 30.000 cad. In blocco L. 150.000 in buono stato.
Ravanelli Fabio - V.le Kennedy, 105 - 28100 Novara - Tel. 0321/451953

**SCAMBIO/VENDO** programmi per ZX Spectrum. Invio liste grauite.
Esposito Antonio - Via Calefati, 249 - 70122 Bari - Tel. 080/239693

**VENDO** Spectrum 48K, alimentatore, cavi di collegamento, manuali più cassetta dimostrativa imballo originale - mai usato L. 380.000.
Gargiulo Michelangelo - Via S. Margherita, 17 - 80063 Piano di Sorrento (NA) - Tel. 081/8788203

**VENDO** programmi per VIC-20 e Commodore 64 chiedere catalogo gratuito. Vendo inoltre videogioco Atari con due cassette a L. 240.000.
Degani Emer - Via Luosi, 204 - 41100 Modena - Tel. 059/350833

**VENDO** ZX81 con espansione 16L RAMPACK più cavetti di interfacciamento più alimentatore da 0,7 A più manuale inglese più 100 listati 1K + 80 programmi da 16K (giochi, gestione, utilità, matematici, vari) più video a 15" più materiale vario. Il tutto vendo a L. 420.000 trattabili (con incluse spese di spedizione).
Porcelluzzi Luciano - Via Monte Grappa, 88 - 70125 Bari - Tel. 080/36357

**COMPRO** programmi per home computer Texas Instruments TI-99/4A. Cerco inoltre schema connessioni per modem Olivetti TD2420/B. Telefonare ore serali in giorni lavorativi.
Di Tella Luigi - Via Arnaldo da Brescia, 7 - 21013 Gallarate (VA) - Tel. 0331/795969

**VENDO** (eventualmente cambio) i migliori programmi per ZX Spectrum 16/48K a prezzi assolutamente incredibili: chequered flag. Pascal, Hobbit e altri 48K a L. 10.000 Jet Pac e altri 16K a L. 5.000 spedire L. 400 per elenco a:
Zanichelli Francesco - Via Traversetolo, 192 - Porporando 43030 Parma - Tel. 0521/641165

**VENDO** o meglio regalo ai colleghi amanti dei computer Sinclair (dietro semplice rimborso spese di L. 3000) un magnifico libretto dattiloscritto con tutti i segreti dello ZX81 e dello Spectrum.
Rino Romano - Via Delle Terme, 53 - 80088 Ischia Porto (NA)

**SCAMBIO** programmi su cassetta per VIC 20 e ZX81; inviatemi l'elenco e la descrizione dei vostri programmi; vi spedirò il mio.
Lorenzetti Lorenzo - Via Valle Gallare, 2 - 44100 Ferrara - Tel. 61372

**VENDO** per passaggio a Sinclair consolle Intellivision come nuova più 1 cartuccia gioco a L. 299.000. Numerose cartucce programmi L. 30.000 ciascuna. Offro e chiedo massima serietà.
Repici Agostino - Via Panoramica, 1020 - 98100 Messina - Tel. 090/48538

**VENDO** programmi ZX Spectrum Atic Atac, Missile, Defender, Robotics, Fuit machine, Kong, e molti altri catalogo completo L. 1000.
Nocilli Stefano - Via Tuscolana, 224 - 00181 Roma

**VENDO/CAMBIO** programmi per ZX Spectrum L. 4000 cad. richiedere listino gratuito (anche telefonicamente) oltre 150 programmi!
Bontempi Mario - Via Valle, 7 - 25087 Salò - Tel. 0365/40637

**VENDO** Spectrum 48K, manuale italiano, libro 77 programmi, cavi, cassetta dimostrativa e 50 programmi fra cui i migliori giochi, chiedo L. 410.000 intrattabili (6 mesi di vita!).
Spaggiari Carlo - Via Pieve, 63 - 42016 Guastalla (RE) - Tel. 0522/825522

**CEDO** n. 2 tastiere professionali per ZX81 nuove di fabbrica a L. 48.000.
Severi Marino - P.zza Isei, 28 - 47023 Cesena - Tel. 0547/20890

**CAMBIO/VENDO** software ZX Spectrum a prezzi buoni, L. 5000 per programmi come scacchi ecc. Scrivere per proposte scambio o per elenco programmi.
Rossi Aldo - Via A. Volta, 7 - 52025 Montevarchi (AR) - Tel. 055/980410

**CERCO** ZX Spectrum con 16K al prezzo massimo di L. 200.000 di più non posso.
Filippi Luca - Via Varzi, 7/A - 20020 Arese (MI) - Tel. 02/9382396

**COMPRO** oppure scambio programmi per ZX Spectrum. Ho le ultimissime novità inglesi - Do e chiedo ottima qualità.
Angelini Enrico - Via Garibaldi, 9 - 20010 Buscate (MI) - Tel. 0331/800308

**VENDO/SCAMBIO** programmi di ZX Spectrum 16/48L possiedo circa 300 titoli, preferibilmente Roma e dintorni.
Caliendo Stefano - Via Galvani, 4 - 00153 Roma - Tel. 5781083

**SPECTRUM** programmi 16-48K vendo scambio ultimissimi trucchi e routines in linguaggio macchina scrivete o telefonate subito!
Errichelli Giancarlo - Via Gondola, 8 - 22053 Lecco (CO) - Tel. 0341/421260

**VENDO** oppure permuto con ZX Spectrum trattando la differenza ZX80 completo di manuali originali alimentatore e cavetti.
Feraco Angelo - Via Pastrengo, 128 - 87041 Acri (CS) - Tel. 0984/954029.

**SCAMBIO** programmi (pref. 48K) per ZX Spectrum. Dispongo di Flight Simulation, Hobbit, Chess, VU-3D, VU-File, VU-Calc, Penetratore, Logo, Word Processor, Superdrago ed altri, scrivere per lista.
Olivieri Pennesi Carlo - Via Del Favarone, 17 - 06100 Perugia - Tel. 075/24637

**VENDO** a L. 6000 programmi per Commodore 64 ore ufficio.
Camocardi Lorena - Via Garibaldi, 24 - 20041 Agrate Brianza (MI) - Tel. 039/650635

**VENDO** per ZX81 e per Spectrum favolosi programmi a prezzi incredibili.
Folco Carlo - Via A. S. Novaro, 9/B - 18100 Imperia - Tel. 0183/26629

**CERCO** espansione RAM 16K per Sinclair ZX81.
Colnaghi Romano - Via Tonale, 2 - 20040 Bellusco (MI) - Tel. 039/625214

**CAMBIO/VENDO** programmi registrati su cassetta per ZX Spectrum.
Nerantzulis Emmanuele - Via Gramsci, 35 - 20037 Paderno D. (MI)

**VENDO** ZX81 Sinclair più alimentatore più cavetti più manuali italiano, inglese più programmi dimostrativi a L. 130.000 trattabili.
Mannini Roberto - Via A. Corelli, 10 - 50053 Empoli (FI) - Tel. 0571/91235

**VENDO** ZX81, 16K RAM, manuali più alimentatore più cavetti il tutto in ottimo stato e usato pochissimo al miglior offerente.
Ceci Ferdinando - Via V. Catullo, 10/A - 37121 Verona - Tel. 045/592075

**COMPRO** Spectrum 16K o 48K in ottime condizioni; completo di cavetti, alimentatore e manuale ore 15-18. Offro al massimo L. 300.000.
Bonomini Luca - P.zza S. Giuseppe, 11 - 20143 Milano - Tel. 02/6436905

**SCAMBIO** software per Spectrum 16/48K (sono in possesso di oltre 100 programmi) prego inviare il proprio elenco di programmi.
Favero Antonio - Via Gesso, 41 - 35020 Arzergrande (PD)

**VENDO** per ZX Spectrum set programmi finanziari, statistici e gestionali completo di guida all'utilizzo ed allegati esplicativi. Prezzo ca L. 2000 a programma.
Baiano Giosué Massimo - Via C. Battisti Tr. Priv., 11 - 80059 Torre del Greco - Tel. 081/8816572

**ZX81** vendo espansione memoria 16K a sole L. 70.000
Burro Alberto - V.le Venezia, 7 - 37100 Verona - Tel. 045/522273

**VENDO** software Spectrum vendo 4 programmi 16/48K su una cassetta C20 a L. 4000 cadauno.
Solino Enio - Via Monza, 42 - 20047 Brugherio (MI) - Tel. 039/879145

**SVENDO** a L. 200.000 ZX-81 espanso a 32K RAM. Il tutto è perfettamente funzionante e privo di alcuna manomissione. Regalo inoltre svariati programmi da 16K.
Bonavitacola Dario - Via Ciconi, 8 - 20147 Milano - Tel. 4121374

**VENDO** per ZX Spectrum personal computer set completo di programmi finanziari, statistici e scientifici completi di manuale, prezzo incredibilmente basso.
Baiano G. Massimo - Via Battisti, 11 - 80059 Torre del Greco

**VENDO** a basso prezzo software per Spectrum. Gradito anche lo scambio di programmi.
Parodi Marco - Via G. Verdi, 21 - 18033 Camporosso (IM)

**VENDO** Intellivision + Poker, Baseball, Tron 2E, Soccer, Atari 2600 + Star Riofrs, Soccer Combat e Slot Racers prezzi trattabili. Vendo, compro, cambio programmi CBM 64 Commodore.
Bellisario Gianluca - Via Donizetti, 11 - 41049 Sassuolo (NO) - Tel. 0536/884740

**VENDO/CAMBIO/COMPRO** software per ZX Spectrum a prezzi bassissimi L. 8000 per un 16K, L. 10.000 per un 48K. Cambio o compro libri, inoltre sono interessato a formazioni di CLUB. Fra i programmi che ho c'è: Chess, Arcadia, Tron, Phoenix, Joust, Pacman, Frogger, E.T., Horace, Horace Goes Skiing, Maze Death Race, Lisp, The Key, Back up, Superdraw ecc. Chiedere elenco (gratis).
Zammarchi Luca - Via Massetana, 13 - 58022 Follonica (GR) - Tel. 0566/51511

**CEDO** videogioco Atari, quasi nuovo, in più cassetta Atari "Combat", più cassetta Atari "Pacman" più cassetta Atari "Defender" in cambio di computer nuovo, o quasi nuovo e accessori.
Tolomelli Massimo - Via Enriques, 11 - 40139 Bologna

**VENDO** video-games Hamimex HMG-2650 nuovo con 3 cassette più video-games oceanic con 2 cassette anch'esso nuovo, il tutto a L. 300.000. Per completamento HI-FI.
Di Stefano Paolo - Via Rosselli, 80 - 27058 Voghera (PV) - Tel. 0383/47305

**COMPRO** — **AFFAREFATTO** — **VENDO**

______________________________

**MI CHIAMO:** ..............................

**ABITO A:** .............................. **IN** ..............................

**IL MIO TELEFONO È:** .............................. **ORARI:** ..............................

# ECCO, VI ACCONTENTIAMO

Avete scritto in moltissimi chiedendo di pubblicare la scheda che vi permettesse di partecipare a una super-gara tra tutti i lettori di EG. Certo, era nei nostri programmi l'inserimento di tale spazio ma non essendo certi di un riscontro positivo, ne avevamo rimandato l'attuazione. Le vostre lettere ci hanno convinto. Adesso temiamo solo un'inondazione di adesioni, ma siamo pronti a tutto!

Inoltre, già che siamo in pista, vi proponiamo un'altra scheda chiedendovi di esprimere una personale graduatoria di preferenza tra i videogames che conoscete. Dal prossimo numero contiamo di pubblicare una classifica dei giochi più graditi dai nostri lettori. Ora tocca a voi; prendete la penna e scriveteci. Ah, dimenticavo, insieme alla scheda della super-gara, inviate una foto vostra e una del punteggio raggiunto, OK? Bene, ragazzi e adesso DATECI DENTRO!

| GIOCO ANCH'IO | |
|---|---|
| Nome | |
| Cognome | |
| Indirizzo | |
| Città | |
| Gioco | |
| Marca | |
| Sistema o base | |
| Punteggio | |
| Data | Firma |

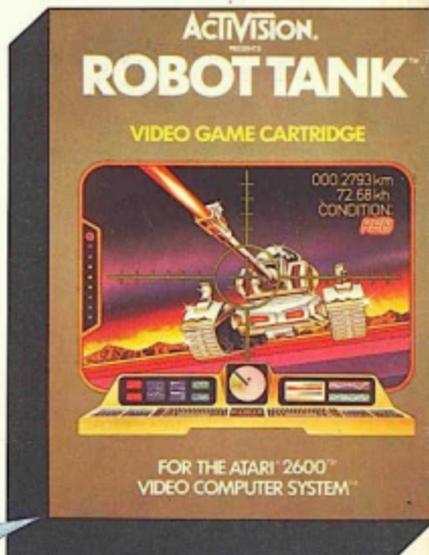
**GIOCO ANCH'IO ... per partecipare alla Supergara di E.G.**

| IL MIO PARERE | |
|---|---|
| MARCA | TITOLO DEL GIOCO |
| 1 | |
| 2 | |
| 3 | |
| 4 | |
| 5 | |
| 6 | |
| Nome | Cognome |
| Indirizzo | |

**IL MIO PARERE ... per contribuire alla compilazione della graduatoria di gradimento.**

# Nuovo da ACTIVISION®

L'emozionante battaglia di mezzi corazzati sempre vincente nelle Video-Hit USA.

# ROBOT TANK™

*Allarme! I carri armati nemici hanno eluso il COMMAND-CONTROL e stanno avanzando minacciosi, travolgendo ogni resistenza.*

*Sono macchine da guerra modernissime, dotate di armi micidiali, a cominciare dai cannoni-laser. Tocca a voi scendere in campo per fermarli.*

*Ma, attenzione, sarà dura! Dovrete lottare notte e giorno non solo contro i nemici ma anche con le condizioni del tempo e del terreno che cambiano in continuazione...*

Videogiochi ACTIVISION® da usare con ATARI® V.C.S.®

**ACTIVISION®** e fai parte del gioco. Activamente.

I videogiochi ACTIVISION sono distribuiti in Italia da **miwa** trading s.r.l.
Centro Direzionale MILANO-FIORI - Strada 7 - Palazzo T1 20089 ROZZANO (Mi) - tel. 8256289 - 82